Junior-Soft

SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN

PC (MS-DOS / Macintosh) CD-ROM / CD-I

Nu ook: ONLINE GAMES



VERSCHIJNT 6x PER JAAR
NOVEMBER / DECEMBER 1996
FL. 8.95 / Bfr. 185
NR. 40

Z

Time Commando

Nihilist

Afterlife

Total Mania

Close Combat
Wargame of the year!

Diablo
Sensationeel RPG!

JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES

Megarace 2

FINAL

CMDR: ZOD

SOFTWARE GIDS

On-line games:

Meridian 59

Previews: Ultima online
Diablo, Starcraft



Software Gids nr. 40: november/december 1996
Nummer 41 verschijnt begin januari 1997

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 0320-247218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 0320-247221

E-MAIL:

Compuserve: 100432,2332
Internet: 100432.2332@COMPUSERVE.COM
t.n.v. José Herps

Internet Homepage: http://www.softwaregids.com

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks.
Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 0320-247218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Erik Sonnega.
Frank Buurman.
Henk Riemersma.
Peter Postma.
Bas Janssen.
Rik Luiten.
Iwan Luiten.
Arjan Dasselaar.
Erwin Kriesels.
Peter Zuidema.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.
Martijn van Gessel.

Commerciële advertenties,
inl. abonnementen e.d.:
José Herps. Tel. 0320-247218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC CD-ROM

VERZAMEL & UPDATE

ONLINE

MACINTOSH

CD-I

OPLOSSINGEN en TIPS

DIVERSEN

VOORWOORD

EERST DIT!!

Op pagina 35 staat een lovende recensie over het spel Pandora Directive. Deze recensie is geschreven aan de hand van het "Entertainment Level" van dit spel. Pandora Directive heeft echter ook een "Game Players Level", een versie voor gevorderde spelers of voor diegenen die het spel nogmaals op een lastiger manier willen spelen. Inmiddels is dit 2e level ook gespeeld en is gebleken dat er in deze variant heel wat fouten zitten. Voor ons, en voor onze recensent, een unieke situatie die we nog niet eerder hebben meegemaakt. Het verslag geldt dus eigenlijk alleen voor de makkelijke variant. Wie het lastige level wil spelen zal dus rekening moeten houden met fouten of eerst moeten afwachten of hiervoor een patch wordt uitgebracht. Op het moment dat ik dit schrijf is deze patch er nog niet.

E.C.T.S.: Welles... nietes....

In Software Gids nr. 38 schreef ik dat de ECTS beurs van april '96 de laatste zou zijn, vervolgens in nr. 39 dat er in september '96 toch weer een ECTS zou komen dus voldoende verwarring om dit uit te zoeken....
Nu weten we het zeker! De ECTS van april was inderdaad de laatste, maar dan alleen wat betreft het tijdstip. De septemberbeurs is de vervanger, vandaar dat er dit jaar 2 beurzen geweest zijn in Londen; volgend jaar is er alleen nog in september een ECTS. De keuze is gemaakt vanwege de geringe belangstelling voor een beurs zo vlak voor de slappe zomerperiode.

De ECTS in september was dan ook aanmerkelijk groter, veel indrukwekkender en had meer nieuwigheidjes. Eén onderdeel is echter onveranderd: vrijwel alle software-titels waren weer uitgesteld. Het overgrote deel van de in april aangekondigde software was in september weer verder verschoven naar eind 1996 of begin 1997.
Sierra spande, wat dit betreft, de kroon. Een "spectaculaire introductie" van het spel RAMA, in een omgebouwde nachtclub, liep uit op een gezellig feestje. Leuk, maar meer niet. Geen indrukwekkende demo, maar slechts een preview van 2 minuten....!
Dit demootje werd voorafgegaan door een toespraak van de Franse directeur van Sierra/Coktel, die duidelijk ingestudeerd was en niet aangepast was aan de situatie. Woorden als "het beste spel ooit gemaakt" en "wij gaan nu bewijzen dat we de beste zijn" werden gevolgd door een minuscuul videofilmpje op een even minuscuul schermpje.
Dan maar veel harde muziek, drank en lekkere hapjes, want de pers was met honderden personen uit geheel Europa uitgenodigd -en aanwezig- voor dit spektakel en die moet je zoet houden om negatieve publiciteit te voorkomen.
Volgevreten en met een duf hoofd zit je dan inderdaad voor je computer te denken "ach... het is gewoon de zoveelste die het niet gelukt is."

Versies.

Wij schrijven al jaren recensies aan de hand van Amerikaanse of Europese (meestal Engelse) versies. Tegenwoordig verschijnen steeds vaker versies met meertalige handleidingen, waaronder Nederlands, en soms zelfs volledig Nederlandse versies. Wanneer we tijdig weten of er Nederlandse handleidingen verschijnen of wanneer we weten dat een volledig Nederlandstalig product wordt uitgebracht vermelden we dat, maar tussen het uitbrengen van Amerikaanse, Europese en evt. Nederlandse versies ligt soms enkele maanden, zodat we niet altijd tijdig op de hoogte zijn gebracht. Wil je Nederlandse handleidingen of volledig Nederlandse versies vraag dit dan aan je leverancier.
Let ook goed op bij de (veelal overduidelijke) vermelding "Nederlandse Versie" op de doos. Vaak gaat het alleen om een Nederlandse handleiding, soms is ook het installatie-programma in het Nederlands uitgevoerd. Wanneer het spel verder in het Engels is, lees je dit soms pas bij de (veelal heel) kleine lettertjes elders op de verpakking.

Op de volgende pagina's kom je gelukkig geen kleine lettertjes tegen. Gewoon lezen.... veel plezier, en alvast prettige feestdagen!

Alfred.

FINAL

OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH SPELLEN

HINTBOEK 4

Oplossingen en tips uit Software Gids 31 t/m 40 verzameld in één boek, 44 pagina's dik!

OPLOSSINGEN:

ARENA The Elder Scrolls, BATMAN, CASTLE OF DR.BRAIN, CODENAME: ICEMAN, DISCWORLD, ENTOMBED, ENTOMORPH Plague of the Darkfall, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, FULL THROTLLE, GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, GOBLIIINS 1, GUILTY met Jack T.Ladd, GUILTY met Ysanne Andropath, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KNIGHTS OF XENTAR, LEGEND OF KYRANDIA 3, MISSION CRITICAL, NOCTROPOLIS, PRISONER OF ICE, RIDDLE OF MASTER LU, SIMON THE SORCERER 2, SPACE QUEST 6, STONEKEEP, THE DIG, TOUCHÉ, UNDER A KILLING MOON, URBAN RUNNER, WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH.

TIPS en CODES:

BRAINSTORM, HERETIC, LEMMINGS 3D, MAGIC CARPET, RISE OF THE TRIAD, WARCRAFT 2.

EXTRA!

Niet in de Software gids verschenen oplossingen en codes!

Oplossingen: 7th GUEST, CHRONICLES OF THE SWORD, INCA 2, PUSHOVER.
Codes: BREAKFREE, DUKE NUKEM 3D.

FL. 29,95/Bfr. 1200,-

LET OP: FIKSE KORTING!

Wie vóór 1 december 1996 het abonnement op de Software Gids verlengt, of nu abonnee wordt krijgt hintboek 4 voor FL. 22,50. Dus maar liefst FL. 7,45 korting! Tel daarbij de FL. 5,75 dat een abonnement goedkoper is dan losse nummers en je bespaart FL. 13,20.

Bestellen:
Het hintboek is verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. *(Girotel: ADRES VERMELDEN!)*
Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
(De prijzen zijn incl. verzendkosten).



BON

*Ja, ik wil: *HINTBOEK 4 voor FL. 29,95 (Bfr. 1200,-)*
** Ik heb m'n abonnement voor 1 december 1996 verlengd en wil HINTBOEK 4 voor FL. 22,50 (Bfr. 900,-)*
** Ik wil een abonnement en HINTBOEK 4 samen voor FL. 70,45 (Bfr. 2800,-)*

Naam: ______________________________

Adres: ______________________________

Postcode: __________

Woonplaats: ______________________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. *(Girotellers: adres vermelden!!)*
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Of faxen: 0320-247221.

Inl. Tel: 0320-247218.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

O.A.: AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, NASCAR CHALLENGE, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER, GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, RALLY RAC 1993, RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND.
CD-ROM: EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2.
CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

O.A.: ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT 1, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+, NFL CLUB FOOTBALL, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS, SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, ZOOL.
CD-ROM: CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, WEEKEND AT ERNIES.
CD-I: KETHER, SPEELFILMS OP CD-I.
Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

O.A.: AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA, BRUTAL FOOTBALL, CASINO COLLECTION, C.H.A.O.S. CONTINUUM, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, DRAGONSPHERE, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2, HEIRS TO THE THRONE, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LANDS OF LORE 1, LAWNMOWER MAN, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS MEGA, MEGARACE, MERCHANT PRINCE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE COMMANDER, STRIKE SQUAD, TFX, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.
CD-I: GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.
Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

O.A.: 5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, DAEMONS GATE, DIGGERS, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, TIKI, NOMAD, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNECESSARY ROUGHNESS, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.
CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.
Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

O.A.: AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SENSIBLE SOCCER, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.
CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.
Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

O.A.: ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD, DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INT. TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS O/T REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SNN-21, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.
CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.
Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO.
Oplossing:INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

O.A.: 1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES O/T DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE O/T RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INT. SOCCER, FREDDY PHARKAS, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL, SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS
VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK
CD-I: THE APPRENTICE, BURN:CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM
OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4.

SOFTWARE GIDS NUMMER 31

ALIEN LOGIC, ALONE I/T DARK 3, ARENA: THE ELDER SCROLLS, AROUND THE WORLD IN 80 DAYS, BIG RED ADVENTURE, BUREAU 13, DARK FORCES, DEFENDER O/T EMPIRE, DISCWORLD, ENTOMBED, EUROPE 1 SCENERY, FARM, FLIGHT COMMANDER 2, FLIGHT LIGHT, FOOTBALL PRO '95, FRONT LINES, GHOSTS, GLIDER 4.0, HARDBALL 4, HARPOON 2, HELL, HYPNOTIC HARP, LUCASARTS x2, MAABUS, MASK, MEGAFORTRESS MEGA PAK, MENZOBERRANZAN, MFS 5.0 SCENERIES, MILLENNIUM AUCTION, MONTY PYTHON'S WASTE OF TIME, MORTAL KOMBAT 2, OPERATION BODY COUNT, PANZER GENERAL, POWER DRIVE, POWERHITS BATTLETECH, QUARANTINE, RADIO ACTIVE, RISE O/T TRIAD, SPACE ADVENTURE 2, THE BLUE & THE GRAY, TUNELAND, WACKY WHEELS, WOODRUFF SCHNIBBLE OF AZIMUTH, ZEPHYR.
SHAREWARE: 5 PLUS ONE, ANIMATED SVGA MEMORY GAME, DESCENT, EPIC PINBALL 2.0, HERETIC, BEST OF EPIC & APOGEE GAMES, JAZZ JACKRABBIT.
CD-I: CLUEDO?, LIFE WITH MONTY PYTHON, MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS.
OPLOSSINGEN: ARENA THE ELDER SCROLLS, ENTOMBED, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS.
RISE OF THE TRIAD: CHEAT-CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 32

1830 RAILROADS & ROBBER BARONS, 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD, ASTRONOMICA, BIOFORGE, BRIDGE CHAMPION OMAR SHARIF, CAMPAIGN, CLOCKWISER, CYCLONES, DAEDALUS ENCOUNTER, DOMINUS, FIGHTER WING, FOOTBALL GLORY, FRONTIER FIRST ENCOUNTERS, GAME MAKER, GREAT NAVAL BATTLES 3, GUILTY, HEIRS TO THE THRONE, HIGH SEAS TRADER, IRON ASSAULT, JAGGED ALLIANCE, JAZZ JACKRABBIT, JUNGLE STRIKE, KINGDOM THE FAR REACHES, KOSHAN CONSPIRACY, LOST EDEN, LINKS 386 CD, MACHIAVELLI THE PRINCE, MARIO'S GAME GALLERY, METAL MARINES, MYSTIC MIDWAY, NCAA ROAD FINAL FOUR 2, PERFECT GENERAL 1/2, PIZZA TYCOON, PSYCHO PINBALL, RAVENLOFT STONE PROPHET, RISE O/T TRIAD, STALINGRAD, SUPER KARTS, SUPER SKI PRO, USS TICONDEROGA, WINGS OF GLORY, X-COM TERROR FROM THE DEEP.
PC VERZAMEL: TELSTAR DOUBLE VALUE GAMES, TRIPLE ACTION 3, ULTIMATE GAMES COLLECTION, CD-ROM CLASSICS, EPIC PINBALL COLLECTION, PINBALL FANTASIES DELUXE, TEMPTATION, AD&D COLLECTORS EDITION, ENTERTAINMENT CD VALUE PAK 1.
CD-I: CHAOS CONTROL, LINGO, MERLIN'S APPRENTICE.
3DO: PANASONIC FZ-10, GEX, FIFA SOCCER, NEED FOR SPEED, POLICENAUTS, RETURN FIRE.
OPLOSSINGEN en TIPS:DISCWORLD OPLOSSING, HERETIC CHEATCODES, MAGIC CARPET CHEATCODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 33

A4 NETWORK$, ACES COLLECTORS EDITION, ALIEN OLYMPICS, BALOR O/T EVIL EYE, BULLFROG PAK, DEFINITIVE WARGAME COLLECTION, FLIGHT O/T AMAZON QUEEN, FREDDI FISH & VERDWENEN ZEEWIERZAADJES, FULL THROTTLE, FX FIGHTER, GAZILLIONAIRE, GENGHIS KHAN 2: CLAN O/T GRAY WOLF, GONE FISHIN', HI-OCTANE, IRON CROSS ENHANCED CD, JEWELS O/T ORACLE, JOHNNY MNEMONIC, LAST DYNASTY, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.1, MORDOR THE DEPTHS OF DEJENOL, NASCAR TRACK PACK, OPERATION EUROPE, ORION CONSPIRACY, PAPARAZZI!, POWERHOUSE, PRISONER OF ICE, PURE WARGAME, RALLY CHAMPIONSHIPS, RENEGADE, SHOOT EM OFF, SIM TOWER, SIM TOWN, SIMON THE SORCERER 2, SLIPSTREAM 5000, SPACE QUEST 6: ROGER WILCO SPINAL FRONTIER, STAR TREK TNG: A FINAL UNITY, STREETFIGHTER 2 TURBO, TANK COMMANDER, TROLLS, ULTIMATE SOCCER MANAGER, VIRTUAL POOL, WARRIORS, WHALE'S VOYAGE.
CD-I: ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, KINGDOM THE FAR REACHES, MASTER LABYRINTH, THUNDER IN PARADISE.
SEGA SATURN: SEGA SATURN CONSOLE, ASTAL, DAYTONA USA, GRAN CHASER, PANZER DRAGOON, SHIN SHINOBI DEN.
BOEKEN: JAGGED ALLIANCE STRATEGY GUIDE, PANZER GENERAL: OFFICIAL STRATEGY GUIDE.
OPLOSSINGEN:FULL THROTTLE, GUILTY: MET JACK T. LADD, GUILTY: MET YSANNE ANDROPATH.

SOFTWARE GIDS NUMMER 34

5FT. 10 PAK 4, APACHE LONGBOW, ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, BATTLE BEASTS, BLOODWINGS, BURIED IN TIME, CELEBRITY POKER, CIVIL WAR, COMBAT AIR PATROL, COMMAND & CONQUER, DR. DRAGO'S MADCAP CHASE, DRUG WARS, DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP, EXTRACTORS, FLIGHT UNLIMITED, GADGET, JAM PAK, LORDS OF MIDNIGHT, LUCAS ARTS ARCHIVES VOL.1, MARCO POLO, MECHWARRIOR 2, MEGAPAK 3, MICRO MACHINES 2, MIRAGE: YOU AGAINST YOUR IMAGINATION, NEW HORIZONS, OUTPOST, PANIC IN THE PARK, PHANTASMAGORIA, PICTURE PERFECT GOLF, PINBALL MANIA, PITFALL, PLAYER MANAGER 2, PROTOTYPE, PYRO TECHNICA, SCREAMBALL, THE SCROLL, STAR TREK OMNIPEDIA, SYSTEM SHOCK ENHANCED, TERMINAL VELOCITY, THUNDERSCAPE, TONY LA RUSSA BASEBALL 3, ULTIMATE FANTASY, WARPLANES, WHITE LABEL.
CD-I: FLASHBACK, STRIP POKER LIVE.
SONY PLAYSTATION: SONY PLAYSTATION CONSOLE, BATTLE ARENA TOSHINDEN, STREET FIGHTER THE MOVIE, RIDGE RACER, WIPEOUT.
OPLOSSINGEN: BRAINSTORM (LEVELCODES), FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, SPACE QUEST 6.
Verder: SFX PROGRAMMEERBARE JOYPAD, SPELEN MET WINDOWS 95.

SOFTWARE GIDS NUMMER 35

3-D ULTRA PINBALL, ALIEN ODYSSEY, ALONE I/T DARK: THE TRILOGY, ASCENDANCY, BREACH 3, BRICKS BLOCKS AND CLOCKS, BURN: CYCLE, CAESAR 2, CASINO, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, CRUSADER NO REMORSE, DARKER, DUST: A TALE O/T WIRED WEST, EIGHT BALL DELUXE 2.0, EMPIRE 2, FADE TO BLACK, FLY FISHING, FURY 3, HELLFIRE ZONE, HEROES OF MIGHT & MAGIC, HEXEN, KA-50 HOKUM, KARMA: CURSE OF THE 12 CAVES, LARRY COLLECTOR'S EDITION, LOADSTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE, LOLLYPOP, MAGIC CARPET 2, MASTERPIECE COLLECTION CD, MORTAL COIL, MORTAL KOMBAT 3, NEED FOR SPEED, PAGEMASTER, PINBALL ILLUSIONS, PRIMAL RAGE, RIDDLE OF MASTER LU, ROYAL FLUSH, SCREAMER, SHANGHAI, SIM ISLE, STEEL PANTHERS, STONEKEEP, STRIKER '95, TEKWAR, TEN PACK 2, TURRICAN 2, ULTIMATE DOOM, WARLORDS 2 DELUXE, WEREWOLF VS COMANCHE, WETLANDS, WITCHAVEN.
CD-I: CLUEDO? THE MYSTERIES CONTINUE, FAMILY GAMES 2, PAC-PANIC, PEACEKEEPER CD-I REVOLVER, TIM EN BEER BIJ DE FILM, WHO SHOT JOHNNY ROCK?

SOFTWARE GIDS NUMMER 36

11TH HOUR, ADVANCED CIVILIZATION, ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE, ANVIL OF DAWN, BATTLE ISLE 3: SHADOW OF THE EMPEROR, BATTLEGROUND: ARDENNES, CAPITALISM, D-DAY AMERICA INVADES, DARK EYE, DESTRUCTION DERBY, the DIG, DRUID: DAEMONS OF THE MIND, EF 2000 (TFX 2), ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL, FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER, GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, GRAND PRIX MANAGER, INDYCAR RACING 2, LEMMINGS 3D, MILLENNIA: ALTERED DESTINIES, MISSION CRITICAL, POLICE QUEST SWAT, PRO PINBALL: THE WEB, REBEL ASSAULT 2, ROAD WARRIOR, SHANNARA, SHIVERS, SILENT STEEL, STAR RANGERS, THEXDER, TILT!, TORIN'S PASSAGE, TOUCHÉ: THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER, TOWER, VIRTUAL KARTS, WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS, WORMS
VERZAMELPAKKETTEN:
ARCADE CLASSICS, MEGAPAK 4, MIGHT & MAGIC TRILOGY, POWER CORRUPTION & LIES, SID MEIER'S CLASSIC COLLECTION, SIERRA ORIGINALS LOW BUDGET SERIES, SIM CLASSICS 2, STAR TREK JUDGMENT RITES COLLECTOR'S EDITION, TWENTY WARGAMES, WHITE LABEL
CD-I:
MICRO MACHINES, ROAD WARRIOR.
OPLOSSINGEN, TIPS en CODES:
CASTLE OF DR. BRAIN, BATMAN, LEMMINGS 3D: 50 CODES, PRISONER OF ICE, STONEKEEP, UNDER A KILLING MOON.

SOFTWARE GIDS NUMMER 37

ABSOLUTE ZERO, ALLIED GENERAL, BATTLEDROME, BATTLES IN TIME, CASINO DE LUXE, CHRONOMASTER, CIVILIZATION 2, COMMAND & CONQUER: THE COVERT OPERATIONS, CONGO: DESCENT INTO ZINJ, CONQUEROR A.D. 1086, CYBER MAGE: DARKLIGHT AWAKENING, CYBERSPEED, DINOTOPIA, DUKE NUKEM 3D, EXPLORERS: ZOO/OCEAN, FANTASY GENERAL, FIRESTORM: THUNDERWAWK 2, FOOTBALL PRO '96 SEASON, GREAT NAVAL BATTLES 4, ICE & FIRE, LION: A WILDLIFE SIMULATION, MUPPET CD-ROM, PINBALL 95, PSYCHIC DETECTIVE, RAVEN PROJECT, REALMS OF CHAOS, RING CYCLE, SHOCKWAVE ASSAULT, TERMINATOR: FUTURE SHOCK, THIS MEANS WAR!, TIME GATE, TOP GUN: FIRE AT WILL, TROPHY BASS, VIRTUA CHESS, WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT, WELCOME TO THE FUTURE, WING COMMANDER 4: THE PRICE OF FREEDOM.
VERZAMEL & UPDATE:
COMMAND ACES OF THE DEEP, COMMODORE 64 - 15 PACK, FIGHTIN' FORTIES, MEGAPAK 5, MEGATRIPAK, MERLIN'S APPRENTICE, PERFECT GENERAL 2, POLICE QUEST COLLECTION: THE 4 MOST WANTED, SIERRA ORIGINALS, V FOR VICTORY COMMEMORATIVE COLLECTION, WIPEOUT, ZOMBIE DINOS.
CD-I:
MAD DOG 2: THE LOST GOLD, SNOOPY: YEARN 2 LEARN.
BOEK:
MYST: HET BOEK VAN ATRUS.
OPLOSSINGEN:
ENTOMORPH PLAGUE OF THE DARKFALL, GOBLIIINS 1, THE DIG.
WARCRAFT 2: CHEAT CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 38

A.T.F. ADVANCED TACTICAL FIGHTERS, ABUSE, ALIEN VIRUS, ANGEL DEVOID, BAD MOJO, BERMUDA SYNDROME, BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTER, BLIND DATE, CHRONICLES OF THE SWORD, CONQUEST OF THE NEW WORLD, D, DEFCON 5, DESCENT 2, DOGZ: YOUR COMPUTER PET, EARTHSIEGE 2, EARTHWORM JIM 2 (+1), EK'96 HET VOETBALSPEL, ENDORFUN, FAST ATTACK, HAMSTERLAND, HARBINGER: STAR TREK DEEP SPACE NINE, HERETIC: SHADOW OF THE SERPENT RIDERS, I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM, JOHNNY BAZOOKATONE, KIYEKO, NBA LIVE 96, NORMALITY, P.A.W.S., PINBALL 3D-VCR, PINBALL WORLD, POWER: THE GAME, PTT TELECOMPETITIE COMPLEET, RAYMAN, RIPPER, SETTLERS 2 VENI VIDI VICI, SILENT HUNTER, SPYCRAFT, TRIAZZLE, SURVIVAL, TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI, THE DAME WAS LOADED, TRACK ATTACK, TREASURE QUEST, WAR COLLEGE (UMS 3), ZORK NEMESIS: THE FORBIDDEN LANDS.
VERZAMEL & UPDATE:
COMPLETE CARRIERS AT WAR, DUKE NUKEM 3D COMPLETE VERSION, SOCCER STARS '96.
CD-I:
MARCO POLO, ZELDA'S ADVENTURE.
HARDWARE:
ACM GAMECARD, FORMULA T2 STUURWIEL & PEDALEN, WIZZARD PINBALL CONTROLLER.
BOEKEN:
3D GAME ALCHEMY: DOOM 1/2, HERETIC AND HEXEN.
OPLOSSINGEN:
MISSION CRITICAL, SIMON THE SORCERER 2, TOUCHÉ.

SOFTWARE GIDS NUMMER 39

ACTION SOCCER, AH-64D LONGBOW, ALBION, BATTLEGROUND: GETTYSBURG en WATERLOO, BIG RED RACING, CHAOS OVERLORDS, COMIX ZONE, CYBER JUDAS, CYBERIA 2: RESURRECTION, DEADLOCK, EMERGENCY ROOM, FIRE FIGHT, FORT BOYARD: DE UITDAGING, GEARHEADS, GRAND PRIX 2, HYPER 3D PINBALL, KICK OFF 96, KINGDOM O'MAGIC, LEMMINGS PAINTBALL, MANIC KARTS, MONTY PYTHON & THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL, OFFENSIVE, PAULY MOUSE, QUAKE SHAREWARE VERSIE, RED GHOST, RETURN FIRE, RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES, RISE 2: RESURRECTION, SCHIRATTI COMMANDER, SEA LEGENDS, SECRET MISSION, SILENT THUNDER (A-10 TANK KILLER 2), SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS, SPUD!, TNN OUTDOORS BASS TOURNAMENT '96, URBAN RUNNER: LOST IN TOWN, WIE IS OSCAR LAKE?, WARCRAFT 2 EXPANSION SET, WITCHAVEN 2: BLOOD VENGEANCE, WIZARDRY GOLD, WORLD RALLY FEVER.
VERZAMEL & UPDATE: GAME HEAD: HET BESTE VAN INTERNET, GAME PATCHES, KNIGHT'S CHASE: INSTINKER, SOS-RR SHAREWARE, TACTICAL OPERATIONS.
CD-I: CD-I OP INTERNET, CRIME PATROL, SECRET MISSION.
BOEKEN: COMMAND & CONQUER OFFICIAL GUIDE, DOOM ULTIMATE!, MYST PLAYER'S GUIDE.
OPLOSSINGEN: GABRIEL KNIGHT 2 THE BEAST WITHIN, KNIGHTS OF XENTAR, RIDDLE OF MASTER LU, WOODRUFF A/T SCHNIBBLE OF AZIMUTH.
DIVERSEN: D.TIME CD-ROM VERSNELLER, INTERNET: PRIJZEN EN BROWSERS

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 8,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
BIJ GELIJKTIJDIG BESTELLEN VAN 2 OF MEER NUMMERS IS DE PRIJS FL. 7,50 PER STUK.
VOOR BELGIE: Bfr. 200 PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

Uitgaven die niet op deze pagina's voorkomen zijn **NIET MEER** leverbaar.

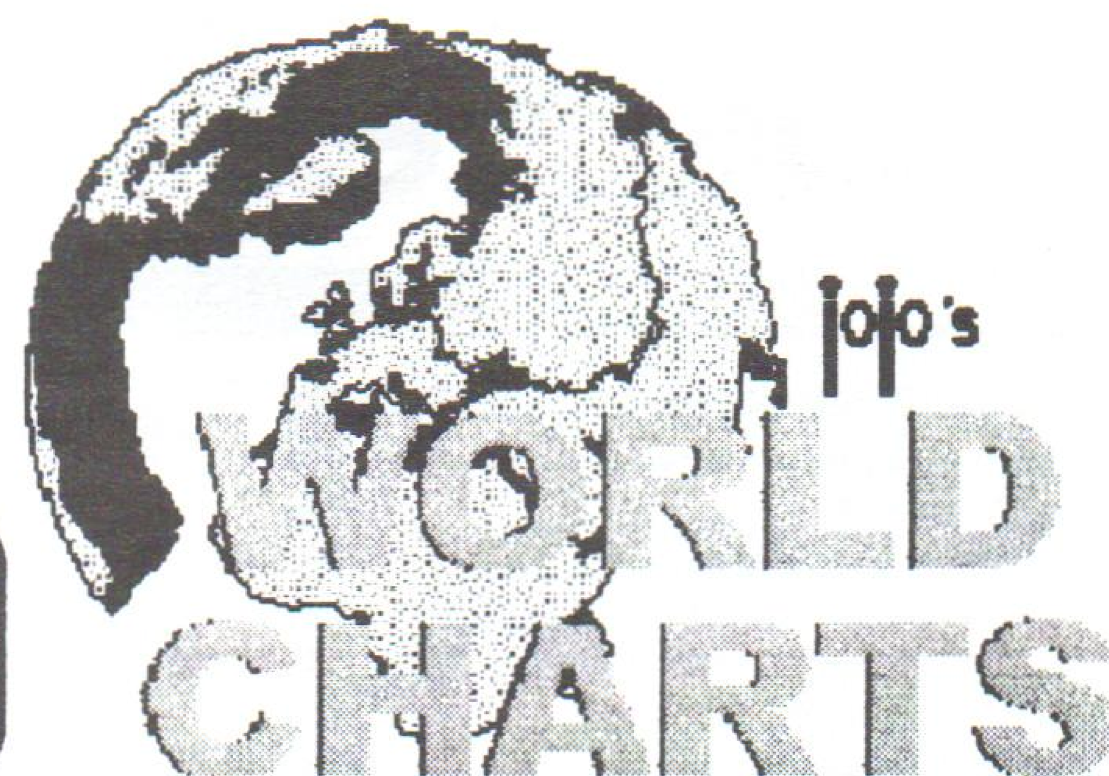
Edition 197 - Week 41 - October 7, 1996

INTERNET PC GAMES CHARTS

Published every Monday in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup.

TW	this week	{W}	windows only
LW	last week	{O}	os/2 only
NW	number of weeks	{R}	registered
CAT	category	•	climbing
HI	highest position	●	bullet
ID	id code		

pcgames@worldcharts.nl
http://www.xs4all.nl/~jojo
+31 10 4668252



TW	LW	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT	HI	ID
1	1	31	Civilization 2 {W}	MicroProse	ST	1	1879
2	2	44	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	WG	2	1817
3	3	54	Command and Conquer/Covert Operations	Westwood/Virgin	WG	1	1729
4	5	• 10	Quake {R}	Id	SH	4	1999
5	4	22	Duke Nukem 3D {R}	3D Realms/FormGen	SH	2	1923
6	6	11	World Circuit Racing/Formula One: Grand Prix	MicroProse	RA	6	1857
7	7	53	Heroes of Might and Magic	New World	ST	6	1737
8	8	30	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	1891
9	10	• 33	Wing Commander 4: The Price of Freedom	Origin/Electronic Arts	AC/S	4	1867
10	9	41	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	ST	3	1828
11	12	• 104	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	SH	1	1502
12	11	45	Stars! 2.0/2.5 {WR}	Star Crossed	ST	11	1786
13	15	• 62	MechWarrior 2/NetMech/add-ons: The Clans	Activision	AC	6	1607
14	13	44	Fifa Soccer 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	13	1787
15	14	104	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	3	1501
16	19	• 53	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	RA	12	1738
17	16	40	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	AD	12	1832
18	18	6	Z	Bitmap Brothers/Renegade/Virgin	AC	18	2017
19	20	• 93	Descent {R}	Parallax/Interplay	SH	1	1565
20	22	• 79	X-COM 2: Terror from the Deep	Mythos/MicroProse	ST	8	1600
21	17	20	Chaos Overlords	New World	ST	16	1937
22	23	• 97	Panzer General	SSI/Mindscape	WG	11	1522
23	21	16	The Settlers 2/Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici	Blue Byte	ST	15	1953
24	24	157	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST	2	1344
25	25	52	Crusader: No Remorse	Origin/Electronic Arts	AC	14	1741
26	28	• 98	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/interplay	WG	4	1526
27	27	40	Avarice/Preview: The Final Saga {O}	CSS/Stardock	AD	14	1837
28	37	• 4	Deadlock	Accolade	ST	28	2023
29	26	85	Dark Forces	LucasArts/Virgin	SH	2	1585
30	30	10	Links LS	Access	SP	30	1997
31	39	• 51	Championship Manager 2	Domark	SP	31	1746
32	29	51	Steel Panthers	SSI/Mindscape	WG	15	1757
33	42	• 44	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	AD	15	1809
34	34	44	The Dig	LucasArts	AD	21	1798
35	36	• 129	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	ST	1	1437
36	32	44	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	ST	25	1806
37	31	34	Anvil of Dawn	DreamForge/New World	RP	31	1819
38	41	• 28	Fantasy General	SSI/Mindscape	WG	29	1800
39	71	● 2	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda	RP	39	2032
40	35	12	Close Combat	Atomic/Microsoft	WG	28	1990
41	45	• 105	Colonization	MicroProse	ST	5	1496
42	43	• 95	Wing Commander 3: Heart o.t. Tiger	Origin/Electronic Arts	AC/S	6	1562
43	33	9	Masterpieces of Infocom	Infocom/Activision	IF	24	2002
44	46	• 45	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	AC/P	17	1784
45	38	143	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST	2	1399
46	59	• 39	Monopoly	Westwood/Virgin	ST	29	1841
47	40	43	EF2000/TFX 2	DID/Ocean	SI	36	1797
48	47	16	AH-64D Longbow	Origin/Electronic Arts	SI	41	1965
49	51	• 3	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	AC	49	2030
50	53	• 8	The Pandora Directive	Access	AD	48	2003
51	44	116	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	AC/S	3	1473
52	54	• 77	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	ST	9	1605
53	48	31	NBA Live 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	34	1871
54	72	● 3	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	ST	54	2031
55	52	47	Stonekeep	Interplay	RP	21	1779
56	49	26	Zork Nemesis	Infocom/Activision	AD	29	1906
57	70	• 51	NHL Hockey '96	Electronic Arts	SP	23	1748
58	50	13	Mission Force: Cyber Storm	Sierra	ST	33	1986
59	55	197	Civilization/CivNet	MicroProse	ST	1	1002
60	64	• 99	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	ST	14	1521
61	76	• 106	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	AC	11	1438
62	78	• 147	Doom/Ultimate Doom {R}	Id	SH	1	1386
63	65	• 58	Phantasmagoria	Sierra	AD	10	1712
64	60	47	Hexen/add-on: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	SH	8	1775
65	63	12	Swords of Xeen	New World	RP	59	1940
66	56	103	Galactic Civilizations/Shipyards {O}	Stardock	ST	1	1508
67	75	• 88	Under a Killing Moon	Access/US Gold	AD	22	1517
68	58	75	Full Throttle	LucasArts	AD	10	1612
69	61	49	Caesar 2	Impressions/Sierra	ST	34	1742
70	57	22	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	ST	39	1853
71	80	• 7	Final Doom	Id/GT	SH	71	2004
72	-	● 1	Monster Truck Madness	Microsoft	RA	72	2028
73	96	● 3	Time Commando	Adeline/Electronic Arts	C/A	73	2029
74	69	124	Ultima Underworld: The Stygian Abyss	Blue Sky/Origin/Mindscape	RP	62	1009
75	87	• 194	VGA Planets {R}	Tim Wisseman	ST	3	1131
76	62	56	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	ST	22	1753
77	81	• 196	Dune 2: The Building of a Dynasty	Westwood/Virgin	ST	4	1110
78	83	• 20	Big Red Racing	Big Red/Domark	RA	72	1917
79	68	3	CFS Poker {O}	CFS	ST	60	2022
80	91	• 170	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP	6	1275
81	66	133	Myst {W}	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD	11	1426
82	67	56	Star Emperor {O}	Stardock	ST	4	1716
83	-	• 185	X-Wing/Imperial Pursuit,B-Wing	LucasArts/US Gold	AC/S	1	1169
84	98	• 35	Mortal Kombat 3	Midway/GT	AC	36	1755
85	94	• 196	Star Control 2: The Ur-Quan Masters	Accolade	AC/S	3	1116
86	74	86	Rise of the Triad: Dark War {R}	Apogee	SH	18	1564
87	93	• 154	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD	6	1268
88	82	43	Advanced Civilization	Avalon Hill	ST	65	1803
89	80	49	Microlearn Game Pack 2 {O}	Microlearn Nordic	AC	38	1764
90	73	13	Afterlife	LucasArts	ST	54	1980
91	100	• 14	You Don't Know Jack {W}	Berkeley	PU	56	1790
92	86	7	Virtua Fighter	Sega	FI	86	2010
93	-	• 1	Star Control 3	Time Warner	AD/S	93	2046
94	92	93	Heretic/Shadow of the Serpent Rider {R}	Raven/Id	AC	4	1566
95	90	131	Gabriel Knight: Sins of the Fathers	Sierra	AD	25	1377
96	77	29	Terra Nova: Strike Force Centauri	LookingGlass/Virgin	AC	46	1803
97	79	15	Marathon 2: Durandal {W}	Bungie	SH	39	1960
98	-	• 1	Albion	Blue Byte	RP	98	2024
99	99	144	Sam and Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD	11	1379
100	85	38	Shivers {W}	Sierra	AD	39	1791

Tip 1	3	NBA Full Court Press	Microsoft	SP	2038
Tip 2	1	NHL Hockey '97	EA Sports/Electronic Arts	SP	2055
Tip 3	9	Olympic Games	US Gold	SP	2009
Tip 4	2	F22 Lightning 2	Novalogic	SI	2053
Tip 5	1	Roadrash	Electronic Arts	RA	2056
Tip 6	2	Tigers on the Prowl 2	HPS	ST	2045
Tip 7	3	Megarace 2	Cryo/Mindscape	AC	2036
Tip 8	3	Independence Day	Fox	AC	2037
Tip 9	2	Shattered Steel	Interplay	ST	2047
Tip 10	2	Hind	Digital Integration/Interactive Magic	SI	2048
Tip 11	2	NFL Quarterback 97	Acclaim	SP	2049
Tip 12	2	Bug!	Sega	PL	2050
Tip 13	2	Sonic PC	Sega	PL	2051
Tip 14	2	NCAA Basketball		SP	2052
Tip 15	1	Gene Wars	Bullfrog/Electronic Arts	WG	2057

boeken & software nieuws

computercollectief — import en distributie van computerboeken & software — oktober 1996

onze boeken top 20

1	Windows 95 Resource Kit NL	ACA	149,50
2	Basiscursus Windows 95 NL	ACA	29,50
3	Windows 95 Resource Kit UK	MIC	95
4	MS Windows NT 3.51 Training	MIC	349
5	Complete hb MS Office 95 NL	ACA	109
6	Step by step Windows 95 NL	KLU	67,75
7	Windows NT 3.51 Resource Kit	MIC	349
8	MS Office 95 Resource Kit NL	ACA	125
9	MS Handboek Windows 95 NL	ACA	79,50
10	Step by step Word 7 NL	KLU	67,75
11	Basiscursus Access 2 NL	ACA	29,50
12	Basiscursus Word 7 NL	ACA	29,50
13	Basiscursus Word 6 NL	ACA	29,50
14	MS Windows 95 Training UK	MIC	349
15	Networking Essentials	MIC	199
16	Step by step Excel 7 NL	KLU	67,75
17	Basiscursus Excel 5 NL	ACA	29,50
18	Basiscursus Excel 7 NL	ACA	29,50
19	Mastering Windows NT Server 4	SYB	99
20	Basiscursus Windows 3.11 NL	ACA	29,50

Nieuwe boeken



Windows 95, Linux

MS Handboek Windows 95 NL 79,50
De Geheimen van Windows 95 129
Windows 95 Systeembestanden .. 34,50
Programmeren voor Windows 95 (Petzold/Nederlands) 125
Presenting ActiveX 65
Windows 95 Training Kit NL 299
Nu in het Nederlands! Na 31-10-96 f 350,-.
Using the Windows 95 Registry 119
Het LINUX Handboek 69,95
Running LINUX, 2nd Ed. 65
LINUX Configuration & Inst, 2nd 79

Windows NT 4.0

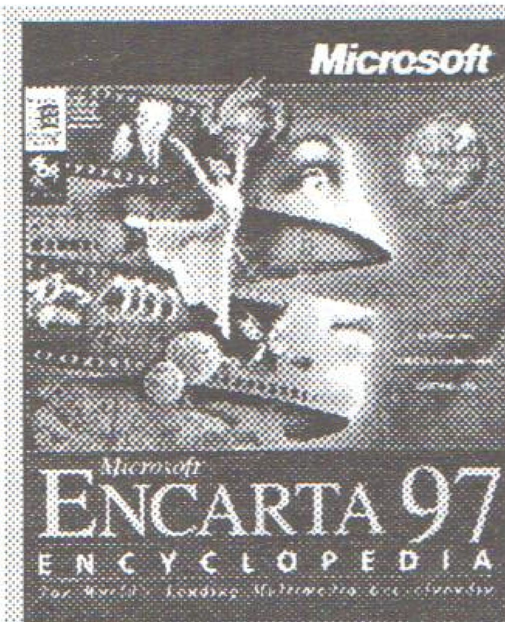
Windows NT 4 Server SECRETS 95
Windows NT 4.0 Step by step 59
Windows NT 4 Server UNLEASHED 119
Mastering Windows NT 4 server 99
Using NT 4 Workstation 99
Running NT 4 Workstation 59

Visual Basic 4

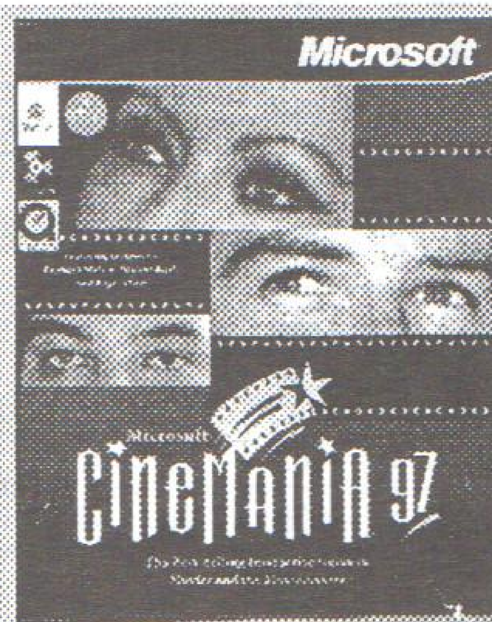
Visual Basic 4 Superhandboek - 2 .. 135
Deel 2: OLE, databases en controls
Software Training Visual Basic 4 49,50
Werken met Visual Basic 4.0 69
Learn Visual Basic 4 Now 79
CD-ROM with working model of Visual Basic 4.
Web Programming w Visual Basic .. 89
Visual Basic 4 API How-To 99

1997 in Amsterdam al begonnen!

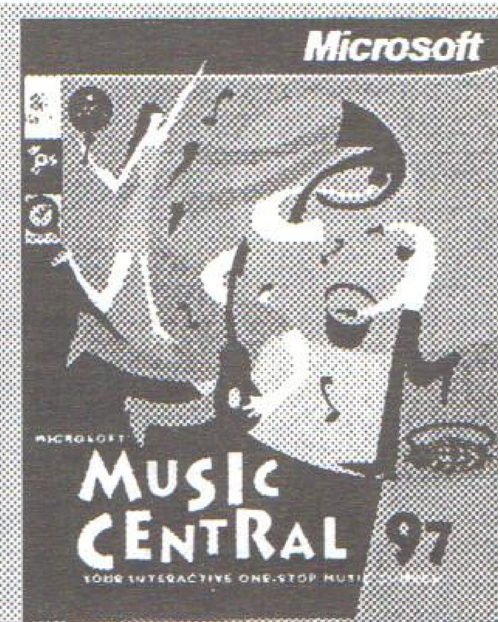
Niet alleen in Amsterdam, maar ook in Groningen, Haarlem, Bussum, Zwolle en bij alle andere computercollectiefwederverkopers (32 letters) zijn nu al de nieuwe 1997- versies van de bekende Microsoft referentie-CD-ROM's verkrijgbaar. Voor Windows en voor Macintosh.



ENCARTA 97
Encyclopedia **119,-**



CINEMANIA 97
Movies and makers **79,-**



MUSIC CENTRAL 97
one-stop music source **79,-**

Visual C++, Delphi 2.0

Visual C++ 4 How To 95
Basiscursus Delphi 2 29,50
Delphi 2 UNLEASHED 119
Delphi 2 Developer's Guide 119

toepassingen

Programmeren in Access 7 99,50
Hacker's Guide to Visual FoxPro 3 .. 99
Inside MapInfo Professional 99
3D Studio Max Design Guide 89
Using Corel WordPerfect 7 79
Macromedia Director Lingo Workshop 89
Multimedia Authoring Workshop 65
Inside Macromedia Director 5 99

Internet, JAVA

Introducing Microsoft FrontPage 55
Using Microsoft Front Page 89
JAVA API Reference 69
Using Java, Special Edition 99
Java UNLEASHED 99
Instant Java Applets 69
Java Programming Language Hb 59
Java Developer's Guide 99
Mastering Java 99

spel- en kinderboeken

Knutselboek Windows 95 39,90
Spelen met Wing Commander 4 .. 39,50
Spelen met The Beast Within 35

onze spel top 10

1	GRANDprix 2	⊙	89
2	QUAKE	⊙	89
3	FlightShop	⊙	119
4	Command & Conquer	⊙	79
5	FSFX Upgrade	⊙	89
6	EUROPE 1 Scenery	⊙	89
7	DUKE NUKEM 3D	⊙	89
8	Civilization II	⊙	99,95
9	Z	⊙	119
10	Scenery & Object Designer	⊙	119

Nieuwe spellen



ALBION 99
Age of Rifles 119
Apache Longbow Windows 95 89
Azrael's Tear 119
Baseball pro '96 89,95
Crusader: No Regret 89
Deadlock 99
Deadly Tide 89
GeneWars 109
HIND 99
MARATHON 2: Durandal 129
MEGARACE 2 99
Meridian 59 119
Monster Truck Madness 89
Pandora Directive 119
Road Rash 89
Sail Simulator 3.0 NL 139
TIME COMMANDO 99
Total Mania 99,95

onze software top 10

1	LINUX Dev Res 6CD Sept 96	⊙	49
2	Microsoft Windows 95 NL UPGR	⊙	229
3	Domus: Veilig naar School	⊙	39,95
4	CITYDISK Nederland	⊙	149
5	ESCHER Interactief	⊙	119
6	Tomas de Clown	⊙	39,90
7	Cleansweep 95	💾	199
8	DAVI-Adres 5.1 Windows	⊙	99
9	Microsoft FrontPage 1.1	💾	329
10	Microsoft Visual C++ 4.0	⊙	189

Nieuwe software



professioneel

Windows NT Server 4.0 UK 2099
Windows NT WorkStation 4.0 UK ... 829
ABC Flowcharter 6 749
Adobe Photo Deluxe 1.0 279
Norton AntiVirus 2.0 Win95 159
Symantec Internet FastFind 119

Linux bijvoorbeeld

Linux Anthology (18 CDs) 349
Linux Debian Distribution 9.3RG 45
Linux MegaPak 119
Linux Pro 4.0 119
Linux Red Hat Distribution 3.0.3 45
Linux Sunsite Archive 4 CD 45
Linux Toolbox Sept 96 79
Linux TSX-11 Archive 3 CD 45

software voor thuis

Domus Kantoorarchitect 49,95
E L L E 2000 recipes 109,95
RINGS - 5 passions in art 119
KAI's Power GOO 119
PC Navigo 3.0 waterroute Nederland 295
Print It! Deluxe 59,90
Dinosaur Hunter 79
The Ultimate Einstein 89
De Wereld van Bloemen en Planten . 99
Competitiemanager Hans Kraay ... 49,95

voor kinderen

Spelen met muziek 79,95
Kijk zo werkt het (met Aart Staartjes) 119,95
De Vis die kon wensen 69,95
Tomas de Clown 39,90
Tom en de Toveraardbei 79,95
REDCAT: Razende Rekenrace 39,95
Heksenspul 69,95



comcol-winkel Amstel 312

onze gratis catalogus staat op het Internet

Heeft u toegang tot het Internet, kijk dan eens naar www.comcol.nl, zojuist bekroond met de **Tele-PC WebAward 1996** in de categorie IT door de lezers van dat blad. Onze Site wordt wekelijks bijgewerkt en is drukbezocht. Hier kunt u zich ook opgeven voor onze e-mailinglist. Bijna 7000 liefhebbers gingen u al voor.



www.comcol.nl

computercollectief

Al onze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

computercollectief, Amstel 312, 1017 AP Amsterdam, **fax** postorders 020-6226 668
website: //www.comcol.nl **e-mail**: verkoop@comcol.nl — 's maandags gesloten

of via een van de vele computercollectiefwederverkopers in Nederland en België, waaronder:

F10 Boeken en Software, Oosterkade 9, **Groningen**, tel 050 - 312 3451
Martello's Software Centre, Zijlweg 59, **Haarlem**, tel 023 - 531 5505
CompartS computerboeken en software, Kapelstraat 51a, **Bussum**, tel/fax 035 - 6921800
Datarama - software & boeken, Diezerplein 21, **Zwolle** tel 038 - 452 5250 ,fax 038 - 452 5260
Computerwinkeltje Mechelen, M. Sabbestraat 39, Mechelen **België**, tel 015-206645, fax:207332
Computerwinkeltje Brugge, Moerkerksesteenweg 241, Brugge, **België**, fax. 050 - 361655

Prijswijzigingen voorbehouden — verzendkosten *f* 7,50 — Alle prijzen zijn inclusief BTW

Nederlands distributeur voor o.a.: Academic Service, Apollo, Bullfrog, Dynamix, Electronic Arts, Gold Disk, Origin, Spectrum Electronic, Microsoft Press, Philips Media, Sierra

boeken & software extra nieuws

computercollectief — import en distributie van computerboeken & software — oktober 1996

REBEL 8.0



REBEL 8.0 schaakprogramma 199

Berend Harmens zei hier in Computer!Totaal van oktober 1996 het volgende over: 'De conclusie: een uitstekend schaakprogramma dat zowel beginners als sterk gevorderden (de ELO-rating ligt ruim boven de 2400!) veel heeft te bieden... Er zijn schaakprogramma's (onder Windows) die er net even gelikter uitzien dan dit programma, maar qua mogelijkheden en schaakkracht zal Rebel de concurrentie vrijwel altijd verslaan.
Op 3.5"-diskette voor DOS. 4MB RAM nodig. Draait onder Windows 3.1 en 95.
Meer informatie ook op www.xs4all.nl/~rebchess.

wederverkopersoverzicht

computercollectief

alle in deze advertentie genoemde artikelen zijn verkrijgbaar bij of te bestellen via onderstaande computercollectief-wederverkopers:
AALSMEERDERBRUG: Luchtvaart Hobby Shop, Kruisweg 4 (alleen luchtvaartartikelen) **ALKMAAR**: Minicom PC, Verdronkenoord 34 **ALMELO**: MicroCenter Automatisering, Boompjes 30 **ALPHEN AAN DEN RIJN**: GOTO 10, Julianastraat 10 **AMSTELVEEN**: Boekhandel Blankevoort, Rembrandtweg 649 **AMSTERDAM**: Shipdata, Schipbeekstraat 42; Wilson, Utrechtsestraat, 72; Music Corner, Reigersbos 8; Zyztm Support Division Europe, Kuiperbergweg 19 **BEESEL**: RORO Computerware, Markt 5 **BEVERWIJK**: Fegal Computers, Beverhof 46 **BUSSUM**: **CompartS - computerboeken en software, Kapelstraat 51a** **DELFT**: Computershop Delft, Binnenwatersloot 34 **DEN BOSCH**: Elektronicaland BV, Pastoor de Kroonstraat 20 **DEN BURG**: PC-Tech Texel, Bernardlaan 2b **DEN HAAG**: Boekhandel Paagman, Fred. Hendrikstraat 217; Boekhandel Van Stockum, Venestraat 11 **DEVENTER**: Boekhandel Praamstra, Lange Bisschopstraat 41 **DRACHTEN**: NSC Automatisering, De Bolder 30 **DUIVEN**: Zyztm Support Division Europe, Nieuwgraaf 27 **EDE**: Rijkens Computer Systemen, Max Planckstraat 24C **EINDHOVEN**: Boekhandel Frencken, Frederiklaan 1 B **EMMEN**: Budget Hard en Software, Wilhelminastraat 71 **ENSCHEDE**: Boekhandel Broekhuis, Marktstraat 12 **GOES**: IMHA Computers B.V., Kreukelmarkt 7 **GORINCHEM**: D+S Software, Jan Slauerhoffstraat 44 **GRONINGEN**: **F10 computerboeken en software**, Oosterkade 9 **HAARLEM**: **Martello's Software Centre**, Zijlweg 59 **HEEMSTEDE**: Horizon Hard-& Software, Raadhuisstraat 79 **HEERHUGOWAARD**: Computershop Heerhugowaard, Berckheidelaan 14 **HOORN**: Stumpel Computerwinkel, Kernweg 26 **KATWIJK**: Kantoorboekhandel Van den Berg, Achterweg 12 **KLAZIENAVEEN**: Computershop Media-Totaal, Langestraat 90a **LEEUWARDEN**: Frisicom Computers & Supplies, Ouddeelstraat 23 **LEIDEN**: Boekhandel De Kler, Nieuwe Rijn 45; Vlasveld Computers, Morsweg 21 **MAASSLUIS**: Palet Computers, Mesdaglaan 7 **MIDDELBURG**: Boekhandel Fanoy, Nieuwe Burg 22 **NIJMEGEN**: Kember Automatisering, Graafseweg 137 **OISTERWIJK**: Compu Winkel, Kerkstraat 85 **OOSTERHOUT**: Royal Computers, Werkmansbeemd 10 **OUDELANDE**: Brightlight Software, Lindestraat 24 **PAPENDRECHT**: A & C Automatisering & Communicatie, Veerweg 25 **ROOSENDAAL**: The English Computershop, Markt 66 **SCHIJNDEL**: Digi Shop, Markt 11a **SCHIPHOL OOST**: Skyways Computer Simulations, Building 144 suite 019 (alleen luchtvaartartikelen) **SCHOONHOVEN**: Boekhandel Niestadt, Kerkstraat 1 **SOMEREN**: Boekhandel Van de Moosdijk B.V., Wilhelminaplein; 7-8 **SPIJKENISSE**: Pacom Nederland, 't Plateau 30 **TERSCHUUR**: Vanessen Computers, Rijksweg 128 **TILBURG**: Boekhandel Gianotten, Beneluxlaan 59 **VARSSEVELD**: Visscher Electronica, Dames Jolinkweg 3 **VEENENDAAL**: Valleysoft, Kleine Katerstraat 3-3a **VEGHEL**: Vissers Computer Service, De Boekt 17 **VLISSINGEN**: Imha Computers B.V., Badhuisstraat 60 **WAGENINGEN**: Boekhandel Kniphorst, Hoogstraat 49 **ZAANDAM**: Van Ingen Zaandam, Westzijde 33 **ZWOLLE**: **Datarama - software & computerboeken, Diezerplein 21**

(*dealeraanvragen welkom*)

Microsoft Press

CERTIFIED PROFESSIONAL — officieel distributeur

Windows 95

Reading on Windows and WOSA 79
Microsoft Official Curriculum
Windows 95 Resource Kit UK 95
Microsoft Windows 95 Resource Kit NL Nederlandse Vertaling 149,50
Door Academic Service uitgegeven Nederlandse vertaling. Met CD-ROM. 1258 blz.
Windows 95 Training Kit UK 349
Windows 95 Training Kit NL........... 299
Nu ook in het Nederlands vertaald! Introductieprijs f f 299,- in oktober. Prijs na 31-10-96 f 350,-



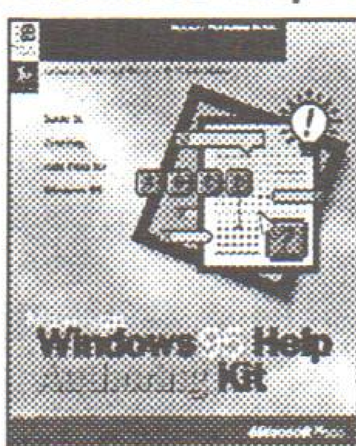
Twee Nederlandstalige werkboeken en een Engelse CD-ROM. Uitgekiend zelfstudiemateriaal voor het Microsoft Certified Professional examen voor Windows 95.

Microsoft Office 95 Resource Kit 95



Technical resource for Installing, Configuring and Supporting Microsoft Office for Windows 95, Professional Edition. For support professionals and system administrators. 940 pages.

MS Office 95 Resource Kit NL 125
Nederlandse vertaling van Academic Service. Met CD-ROM. 901 blz.
More Windows 95 Step by Step 59
Windows 95 Help Authoring Kit 95



All the information needed to create online Help files for Windows 95 (also for 3.1 and NT 3.51). CD-ROM contains: Help Workshop (improved Help Compiler) and sample files. 328 pages.

Windows NT

Running Microsoft Windows NT Workstation, version 4.0 59

This is the answer book for business users of Microsoft Windows NT Workstation version 4.0. From quick, clear instructions for new users to comprehensive answers for power users. 770 p.

NT Workstation 4.0 step by step 59
MS Windows NT 3.51 Training 349
2 volumes + disks and Video-tape.
MS Windows NT 3.51 Resource Kit 349
5 volumes + CD. 3044 pages.
MS NT Resource Kit 3.51 Update 2... 79
for owners of the NT Resource Kit, Version 3.51.
Networking Essentials 199

Nieuw binnengekomen

3D Graphics Programming W95 69
Inside MAPI 79
Understanding ActiveX and OLE 49
Building MS Exchange Applic. 79
Client/Server Programming w VB 79
Microsoft Exchange in Business 49
MS Exchange Step by step 59
Microsoft SQL Server Training Kit . 349

FINAL

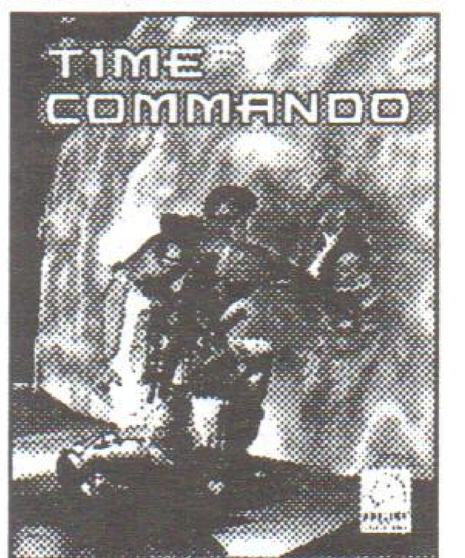
Interactieve training CD

CD-ROM **Windows 95 Starts Here** 89
CD-ROM **Mastering Visual FoxPro** 229
CD-ROM **Mastering Access Progr** 229
CD-ROM **Mastering Visual C++ 4** 229
CD-ROM **Mastering Visual Basic 4** 229
In-Depth, Interactive Training for Experienced Developers. Microsoft Official Curriculum. CD-ROM for Windows.

het meest actuele nieuws kunt u vinden op onze World Wide Web-catalogus, wekelijks bijgewerkt: www.comcol.nl

Nieuw van *Bullfrog, Electronic Arts, Origin en SSG*

TIME COMMANDO 99



Battle through nine action-packed time eras: Prehistoric, Ancient Rome, Feudal Japan, Medieval, Conquistador, Western, 20th Century, Future and Ultimate Showdown. DOS/Windows 95.

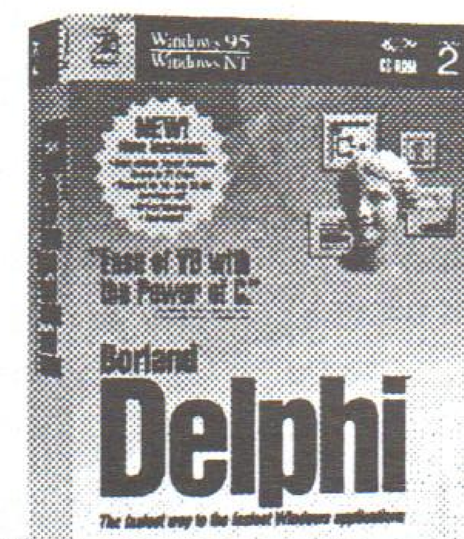
CRUSADER: No Regret 89
F-22 Lightning II 109
Gene Wars 109
Road Rash for Windows 95 89
ATF NATO Fighters Mission Disk...... 59
A.T.F. Advanced Tactical Fighters 109
NEED for SPEED, Special Ed. 109
Voor Dos of Windows 95. Ondersteunt nu ook netwerk of modem of kabel-verbinding.
AH-64D Longbow 109
Zeer realistische helicoptersimulatie.
Speed Haste 89
Verslavend auto-race-spel. 20 onafhankelijke auto's; 1 tot 4 spelers op een netwerk; 8 verschillende circuits met schitterende graphics.
Wing Commander IV 129

AutoCAD 12 ƒ 549 alleen voor studenten

Autodesk Press - Student Edition .. 549
CD-ROM met AutoCAD Release 12 (DOS en Windows); 3D Studio 2.0; AutoVision 1.0 ; AutoCAD Designer 1.1 en on-line documentatie.

Voor dit pakket komen alleen studenten in aanmerking die een studie volgen waarbij grafische output vereist is . Per student/-docent mag maximaal 1 pakket worden aangeschaft. Voor de aanschaf dient een aanvraagformulier te worden ingevuld met daarop o.a. bewijs van studie (collegekaart met vervaldatum) en dubbele identificatie (kopie paspoort, rijbewijs, i.d.-kaart). Het pakket mag alleen voor studiedoeleinden worden gebruikt. Hardware-eisen: 8-16MB RAM, Windows 3.1; 20-70MB hard disk space.

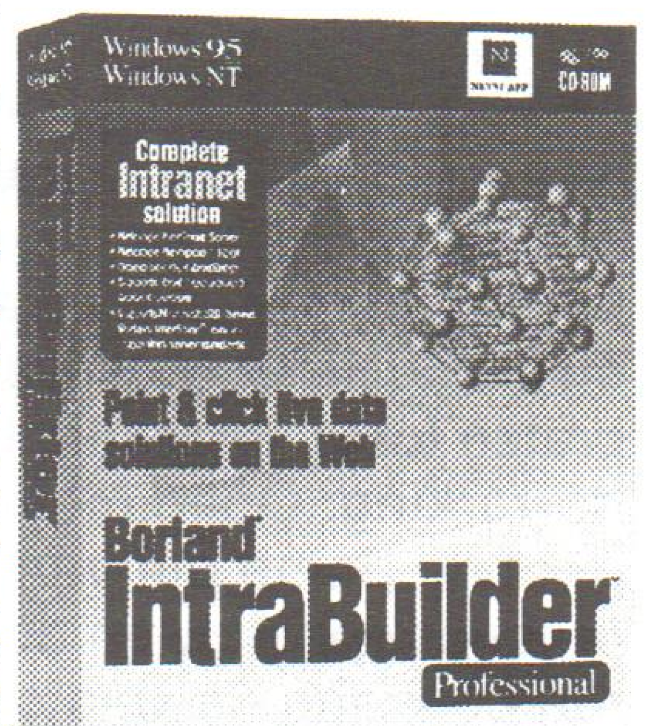
Borland IntraBuilder (Professional) vanaf ƒ 199,- Borland Delphi 2.01 nu ƒ 210,-.



nu ƒ 210,- (desktop)

Borland Delphi 2.01 210
Alleen Delphi 2.0 geeft u het gemak van Visual Basic en de kracht van C++ in één ontwikkelomgeving: een combinatie van Rapid Application Development, productiviteitsverhogende visuele tools en componenten en een razendsnelle compiler. Bouw snel front-ends voor C++-applicaties, en herbruikbare DLL's om de snelheid van Visual Basic-applicaties te verhogen.
Met Delphi 2.0 ontwikkelt u de snelste, kleinste executables, zowel voor 16-bit- als 32-bit-toepassingen. Bovendien is Delphi gemakkelijk te leren en te gebruiken door nieuwe stap-voor-stap-tutorials, een Commando Reference van Visual Basic naar Delphi en de Delphi voor C++-ontwikkelaars Reference.

Borland IntraBuilder ....199 **Borland IntraBuilder Pro** 979
IntraBuilder is de ideale 'wijs-aan-en-klik'-oplossing om de functionaliteit van uw relationele database over te brengen naar het Web.
U bouwt met gemak interactieve database-toepassingen die helemaal op de Web-server draaien, en uitgebreid kunnen worden voor gebruik met alle populaire browsers die JavaScript of Java applets ondersteunen.
U kunt queries uitvoeren en gegevens bewerken via het Web door middel van formulieren, rapporten, en applicaties die altijd up-to-date zijn, dankzij IntraBuilder's dynamische HTML creation. Overbrug vele industriestandaarden met JavaScript, Netscape's eenvoudige scriptingtaal die ook wordt ondersteund door Microsoft's ActiveScript. IntraBuilder ondersteunt lokale database-standaarden als dBASE en Paradox en wordt geleverd met zijn eigen Web-server. IntraBuilder Professional ondersteunt bovendien de belangrijkste web-serverstandaarden als CGI, NSAPI en ISAPI, en biedt connectiviteit met InterBase for NT en MS SQL Server. IntraBuilder Client/Server biedt naast het bovenstaande ook connectiviteit met databases van o.a. Oracle, SyBase en InterBase.



computercollectief

alle prijzen in deze advertentie zijn inclusief BTW tenzij anders vermeld
computercollectief — amstel 312 — 1017 AP Amsterdam — fax 020 - 622 6668

Oplossing **Urban Runner:** Lost in Town

Kelder: Pak de vislijn uit de kast, maak de vislijn vast aan de trap, loop naar boven, plant de vishaak in de schoen van de bodyguard, pak de nagelvijl uit zijn borstzak, gebruik de vijl op de steen aan het einde van de gang. Ga naar de kamer met de cubbyholes, doe het licht aan en onderzoek de shelves, bekijk de evacuatieplannen en klik op het waterreservoir. Naar de kamer met de documenttransporter, bekijk het zekeringskastje links van de deur, pak de zekering en verplaats deze naar de lichten voor het muurpaneel. Ga naar de kamer met het muurpaneel, bekijk het paneel en de poster erin en je weet de code voor de documenttransporter. Naar de zekeringskast, verplaats de zekering naar de plaats voor de transporter, haal de transporter naar boven, pak het document uit de transporter en bekijk dit (code 576). Naar de zekeringskast en verplaats de zekering naar de pompinstallatie. Naar de pompinstallatie en draai het linkerwiel zodanig dat de meter op 576 komt te staan, de manometer moet op 2 staan (daar kwam ik achter via trial and error). Start nu de waterpomp. Vlucht via de watertank.

Killer: Klik onmiddellijk op de flashlight en schop daarna de bal naar de killer. Klik op zijn revolver, pak het filmrolletje en je vertrekt tenslotte met een hele lading voorwerpen.

Squat: Pak de plank, zet de deur naar het damestoilet open, doe het licht aan, verstop je en Betty loopt het toilet in. Kom uit je schuilplaats en gebruik de plank op de deur van het toilet. Nummer 2 uitschakelen gaat als volgt: zet de schakelaar om, bekijk en trek aan de kabel, gooi olie op de vloer, zet de schakelaar terug in de oude stand.

Hotel: Hier krijg je even rust om je voorwerpen in je inventory eens te bekijken. Bekijk de foto, vergroten, omdraaien, inzoomen en klik op Paul's handtekening. Klik de foto op het lucifersdoosje, klik op memory en klik club logo voor het juiste adres en telefoonnummer. Bel nu club Zanzibar. Ga de trap op en pak de oorbel. Naar beneden en praat met de 3 personen. Gebruik de id kaart op de lady in black om te horen dat dame 2 je sleutel heeft. Gebruik de id kaart op Clarisse om de sleutel terug te krijgen en blijf met haar praten tot je verzekerd bent van haar medewerking. Open met de sleutel 227 en geef de dame die verschijnt de oorbel, probeer opnieuw en doe ook 225. Ga terug en vraag de kleptomane of ze de receptioniste wil bezighouden, gooi een lucifer in de prullenbak, klik direct op het register. Bel nu naar de receptie en haal daarna de sleutel voor 225 op. Ga naar 225, open de deur met de sleutel, bekijk het papiertje room service (klik memory), bel naar kamer 227, bel en bestel champagne, klik op Adda.

Poolhall: Geef Sergio het horloge.

Office: Gebruik het biljartkrijtje op het cijferpad, toets daarna de juiste cijfercode in en je bent binnen. Pak het gevulde plastic bekertje en klik dit op de rechterhand van de bewaker, gebruik het toetsenbord van de computer om de lift te activeren en ga met de lift naar boven. In de kast ligt een perforator met daarin de sleutel van Marco's kantoor, voor je m.b.v. die sleutel het kantoor binnengaat ruim je de confetti op. In het kantoor doe je het licht aan, pak je de onzichtbare inkt en de draad van het bureau. Op het prikbord bekijk je de brief en de advertentie (memory) en pak je het document en de magneet. Ga naar de safe, verbind de safe met de draad, verbind de draad met het electronisch dagboek. Zet het apparaat aan, code 227, enter, password ADDA, enter (memory). Doe de deur op slot en het licht uit, verschuif grendel van de kast, ga kast in, klik magneet op grendel en wacht tot de kust veilig is (bekijk alvast alle info over Elite). Ga tenslotte de gang in en duik daar onmiddellijk in de kast. De wegen scheiden zich, je gaat verder met Adda.

Warehouse: Stap eerst in de bestelbus en bekijk de postkaart, haal de tang onder de deken vandaan, haal de capsule uit het jasje, onderzoek het jasje een tweede keer en bekijk het reçu, kijk gerust een derde keer in het jasje. Bel naar de vriendin om het nummer van de bestelwagen te krijgen. Pak met de tang het papier voor het kantoor (memory), zoom in op telefoonnummer warehouse en adres ELITE-lab. Kruip in de auto. Bel met het ene toestel de bestelbus, bel met het andere toestel het warenhuis en koppel de 2 ontvangers aan elkaar. Vlucht naar buiten.

Ontmoeting met de killer: Ren naar het doodlopende stuk en spring over de wagen.
Kies Max, verstop bewijsmateriaal: Pak de fles whisky uit de bar en plak de id kaart over het label van de whiskyfles. Stop de capsule in de bowl. Gooi inkt over het document. Bij van Dale's auto gooi je inkt op de deken en sla je het kofferdeksel dicht.

Adda in the newsoffices: Kijk eerst eens steels door de deur. Pak de post en de lijm. Kook water, maak de post open door deze in de stoom te houden. Stop het bericht van Max in de zo geopende post, plak het zaakje dicht met de lijm. Ga naar binnen, geef de post aan Freddy, gooi de paperclips op de grond, praat met Freddy: koffietijd! Maak koffie, zet de bekers op het dienblad, klik met het dienblad op de deur, mors met het dienblad koffie op de regenjas (memory).

Max op het kerkhof: Geef de chauffeur een slok whisky. Ga naar de begrafenis, klik Dramish, klik op handschoen van Dramish. Ga naar de 3 auto's, klik op de middelste, klik op de andere handschoen, klik met Paul's sleutelring op het ventiel van de achterband. Maak nu het kofferdeksel open, klik op het muziekblad (memory) en bestudeer dit, pak het medicijnflesje. Wacht tot Dramish weer verdwijnt. Geef de chauffeur de combinatie whisky met medicijnflesje, wacht tot Dramish verdwijnt. Nu heeft Adda vrij spel.

Adda en het laboratorium: Pak de stok, combineer caramel met stok en steek de kleverige stok in de brievenbus, lees de verzekeringspapieren grondig. Ga naar de tuin en pak de verrekijker, zoek tot je alledrie de camera's (glint!) hebt gelocaliseerd. Haal de sleutel uit het nest van de ekster, open de deur m.b.v. de sleutel. Binnen pak je de zonnebril, het kaartschema en de draad uit de prullenbak, uit de lade de taperecorder. Klik je taperecorder op het nest van de ekster. Klik de audiocode aan, gebruik de taperecorder, bekijk de toetsen met de zonnebril, speel de juiste noten (staat ook op het muziekblad: EEFGGFED). Pak de draadtang uit de labjas, klik op de bedrading van de safe en gebruik daar resp. draadtang en draad. Pak de microfilms uit de safe en leg ze onder de microscoop, bekijk de 2 codes.

Onder schot: Duik onmiddellijk weg (take shelter). Het zendertje waar sprake van is zit in de zonnebril, gooi deze onderweg in het vuilnisvat.

Balletje balletje: Voor je begint onderzoek je je hele inventory, leg o.a. het document met inktvlek eens onder de vergroter en knutsel de schemakaart in elkaar (randen eerst, daarna rest). Toon de businesskaart aan de oplichter en kies 3x de vrouw, gelukkig hoeft het niet in een keer goed. Je hebt nu het horloge terug.

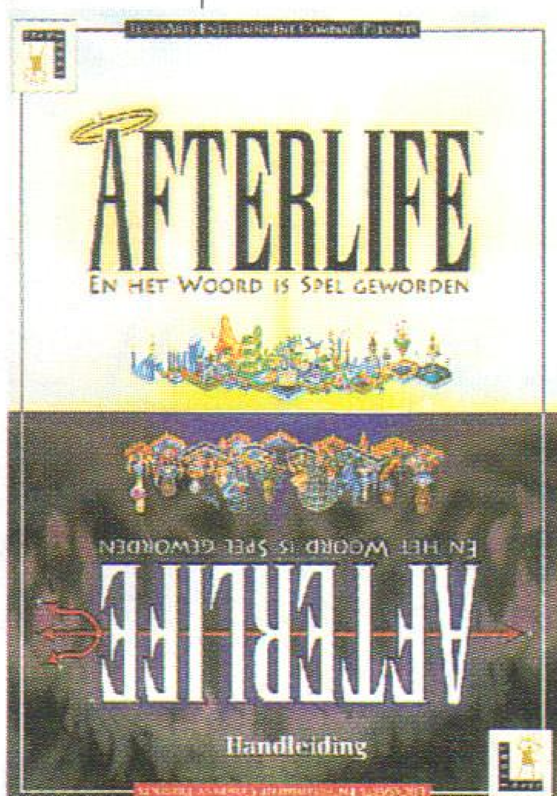
Secret room: Gebruik het geactiveerde horloge om binnen te komen. Laat Adda de laser en de remote uit het kastje halen, de insecticide ligt achter het kastje. Zet remote onder vergroter en tik code A2 in, verhoog de temperatuur en klik de remote op de ontvanger aan de muur. Ga naar de andere ruimte en wacht. De killer ruim je op met de laser, Kevork met de insecticide. Nu moet je een keus maken, laat Adda in leven. Zet switch on, pak de vierde kaart van links m.b.v. ejectbutton, kaart in slot, code 2-3-6, validation, 151, Paul's sleutel in slot, 1004, Tony's sleutel in slot. Haal nu uit de zak van Kevork sleutel nummer 3 en toets code 10.

The end.

Peter Postma.

AFTERLIFE: SimHeaven, SimHell.

Softwarehuis: Lucas Arts.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 6Mb., DOS 6.0+ of Windows95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel, Ensoniq Soundscape.
Handleiding: Nederlands.
Spraak, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 89,95



Als je een uiterst korte beschrijving van Afterlife van mij wilt hebben: dit is een spel voor 'Die Hard Sim City 2000 Fans' die zelfs nadat ze dit leven verlaten hebben hun hobby voort willen zetten. Afterlife is namelijk eenzelfde soort spel als Sim City 2000, alleen gaat het hierbij om het creëren van zowel een hemel als een hel.

EEN DUIVELS SPEL

Om te beginnen installeren we het spel. Dit kun je doen in DOS of in Windows 95. Vervolgens kun je kiezen uit de grootte van het te installeren gedeelte. Als je er de ruimte voor hebt is het aan te raden om de maximale installatie te doen (80Mb.) want dit levert een aanzienlijke snelheidsverbetering op. Als alles geïnstalleerd staat kunnen we het spel beginnen. Het programma is afkomstig van LucasArts en dit softwarehuis heeft met haar aparte vorm van humor een standaard gevestigd. Toen ik dit spel in handen kreeg en daarna de handleiding doorlas begonnen mijn handen te jeuken. Dit spel moest en zou ik spelen!

Zodra de introductie voorbij is begint het spel en alles komt akelig bekend voor. Met uitzondering van een paar details is dit domweg SimCity 2000. Maar ach, ik ben ook een grote fan van die titel, dus vol goede moed begon ik met dit nieuwe product. Het doel van het spel is om een Hemel en een Hel te creëren en om zoveel mogelijk zielen in het hiernamaals te behouden. Men begint met het bouwen van een Hemelpoort en/of een Hellepoort om zo de zielen in je rijk te krijgen. Zoals je in SimCity 2000 een bestemmingsplan hebt wat betreft woonhuizen, commerciële zones, havens, etc. is dit in Afterlife geregeld in de Hemel via een bestemmingsplan voor deugden en in de Hel voor straffen. Tevens is het mogelijk om allerlei extra gebouwen te maken, zoals scholen om engelen en demonen in op te leiden en barretjes om de zielen die zich nog niet in je rijk gevestigd hebben dronken te voeren. Ook dient er rekening gehouden te worden met de zielen die willen reïncarneren. Voor deze zielen zul je een trein-transport moeten bouwen naar een poort waarin de reïncarnatie plaatsvindt.

HET BEELD HIERNA

In het hiernamaals is, of men nou terecht komt in DOS in Windows, het beeld van zeer goede kwaliteit. Net als bij Settlers 2 is er de keuze om het programma te draaien in de resoluties 640x480, 800x600, 1024x768 of 1280x1024. De laatste 2 geven de mooiste beelden, alleen wordt alles wel erg klein. Voor de hoogste resolutie heb je wel een videokaart met minimaal 2Mb. video-ram nodig.

Iedereen die SimCity 2000 heeft gespeeld zal het spel snel onder de knie krijgen. Als er nog problemen mogen zijn kun je altijd terugvallen op je twee dienders, een duivel in een pak genaamd Jasper en een brutale engel genaamd Aria. Deze twee begeleiden je bij alle problemen en vooral de welbespraakte Jasper is erg leuk. Als er iets fout lijkt te gaan kun je altijd op dit duo terugvallen, daar ze op alles wat er fout gaat iets te zeggen hebben. Zodra iets mis gaat vindt Jasper dat best want wie wil het nu uiteindelijk naar zijn zin hebben in de hel, maar Aria probeert alles juist zo goed mogelijk te laten verlopen.



BEGRAFENISMUZIEK

De muziek die in Afterlife gebruikt wordt is zeer toepasselijk, hoewel begrafenismuziek mij nu niet echt vrolijk stemt. In het begin zit je wel met de gedachte dat dit goed gevonden is, maar voordat het nummer afgelopen is, is bij mij het geluid uitgezet: dit kan ik niet maken tegenover de buren die zich gaan afvragen wanneer ik in het zwart gehuld met een zeis begin rond te lopen. Er zijn ook wel enkele leuke deuntjes aanwezig, maar toch... dan maar de radio aan als achtergrondmuziek. De geluidseffecten zijn simpel. Net als in SimCity is het geluid alleen aanwezig wanneer het nodig is, niet meer, niet minder. De spraak is goed, in 16 bit (ook voor de 8-bitters onder ons wordt de spraak nog goed weergegeven) wat zeer zuiver klinkt.

CONCLUSIE

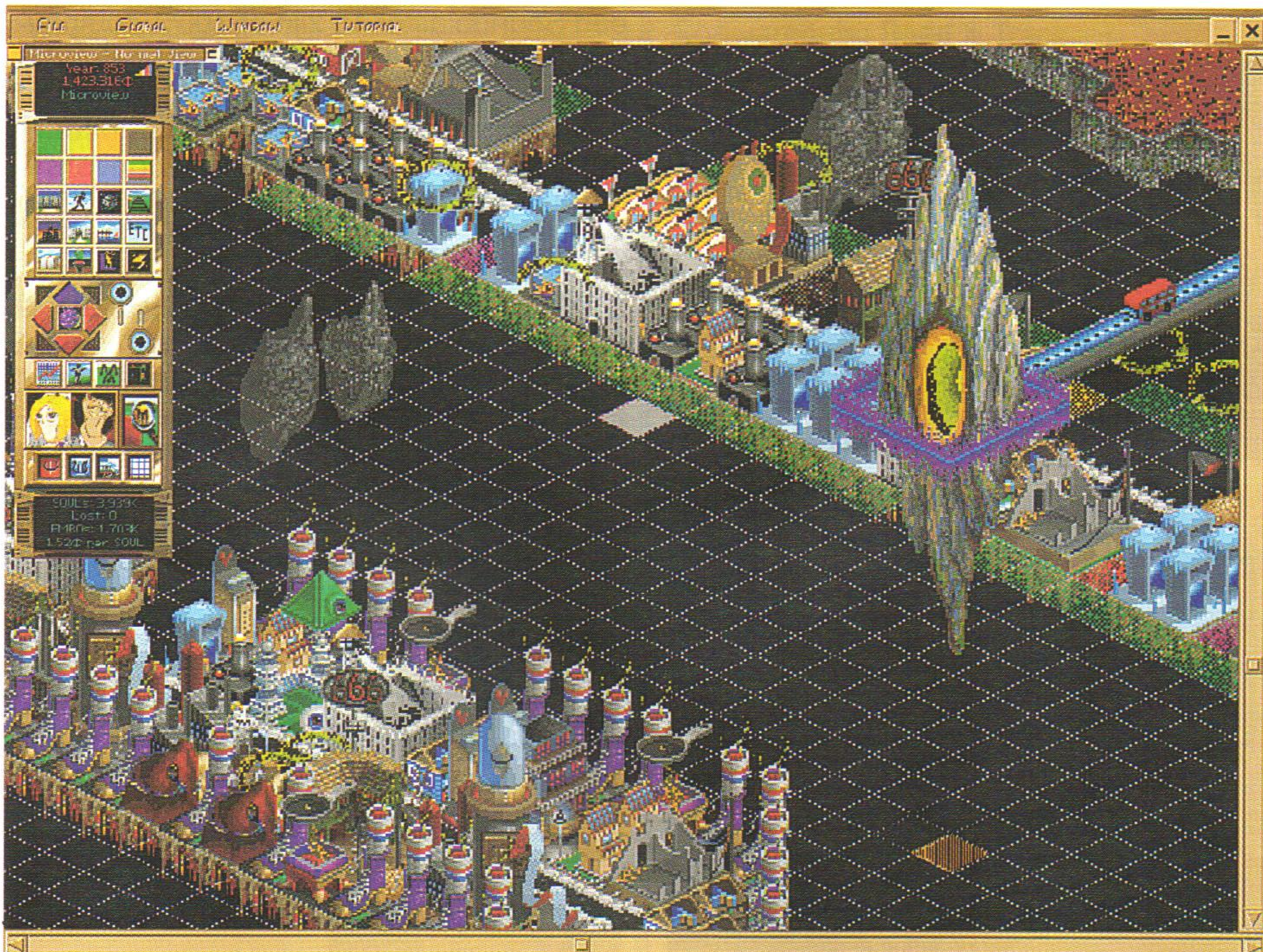
Het spel is uitgebreid, zeer uitgebreid. Ik heb niet veel tijd gehad om deze recensie in elkaar te draaien, maar het is uiteindelijk ook mogelijk om straffen en deugden samen te stellen en nieuwe gebouwen te bouwen. Ook zijn er, net als in SimCity 2000, rampen aanwezig die alles kunnen bemoeilijken. Hoewel het spel in het begin erg leuk is, lijkt het gewoon veel te veel op Sim City 2000. Ik ben ervan overtuigd dat LucasArts het spel veel origineler had kunnen maken. Jammer, heel jammer. Ook zou dit spel voor (streng)gelovigen spottend kunnen zijn. Zelf heb ik daar geen problemen mee, maar ik kan me voorstellen dat anderen hier anders over denken.

Koop dit spel als je een van dit soort spellen wilt proberen (met behulp van Jasper en Aria is het spel ook voor beginners goed te doen) of als je geen genoeg kunt krijgen van SimCity-achtige spellen.

Dan moet helaas nog vermeld worden dat bij enkele collega's het spel absoluut niet wilde werken. De reden is onduidelijk, daar er geen foutmeldingen te vinden waren. Gewoon crash!, boom!, bang!, maar dan zonder ondersteuning van Roxette.

Ik denk dat ik zelf Sim City maar eens uit het graf opdelf.

Peter Zuidema.

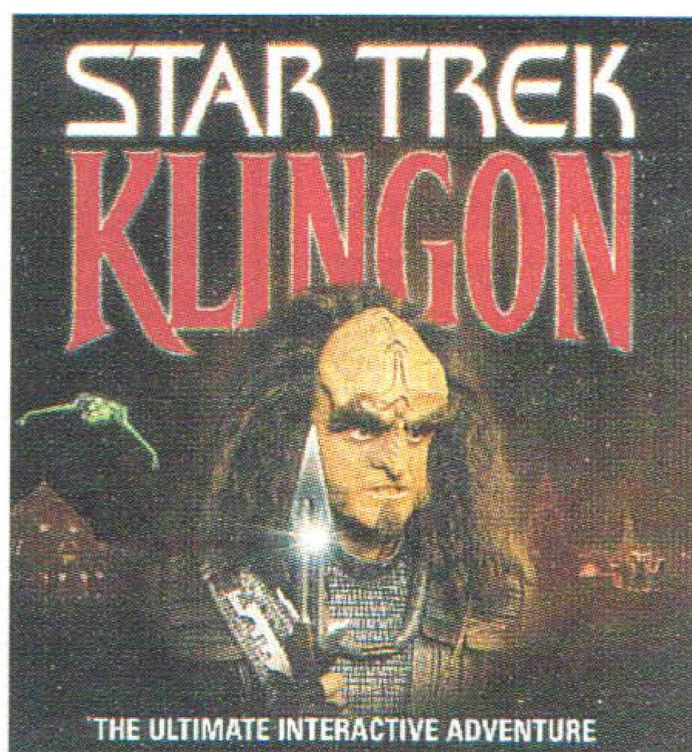


BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

STAR TREK KLINGON

Softwarehuis: Touchscreen Media Group.
MS-DOS: Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Macintosh: Mac LC-3, Performa of beter, System 7.0+, 8Mb., 256 kleuren, 2x speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 98,=



Voor "Voice Recognition" zijn een Soundblaster 16 en een microfoon noodzakelijk.

"Pok, bring us some Gagh!" Ja, ho even. Het spel is net een minuutje bezig of meteen wordt me al gevraagd om even een portie goor eten (nou ja, voor Klingons schijnt het wel te smaken) te serveren. 't Probleem is alleen dat er vier borden voor me staan en dat ik totaal niet weet wat Gagh is. Dat rode spul dan maar. "What's this, I asked for Gagh. Go get me some Gagh." Foutje. De tweede keer kies ik echter goed. Gagh zijn oranje wormpjes. "Aah, I hope they're still alive." Die inderdaad liefst levend gegeten worden.

IK BEN KLINGON

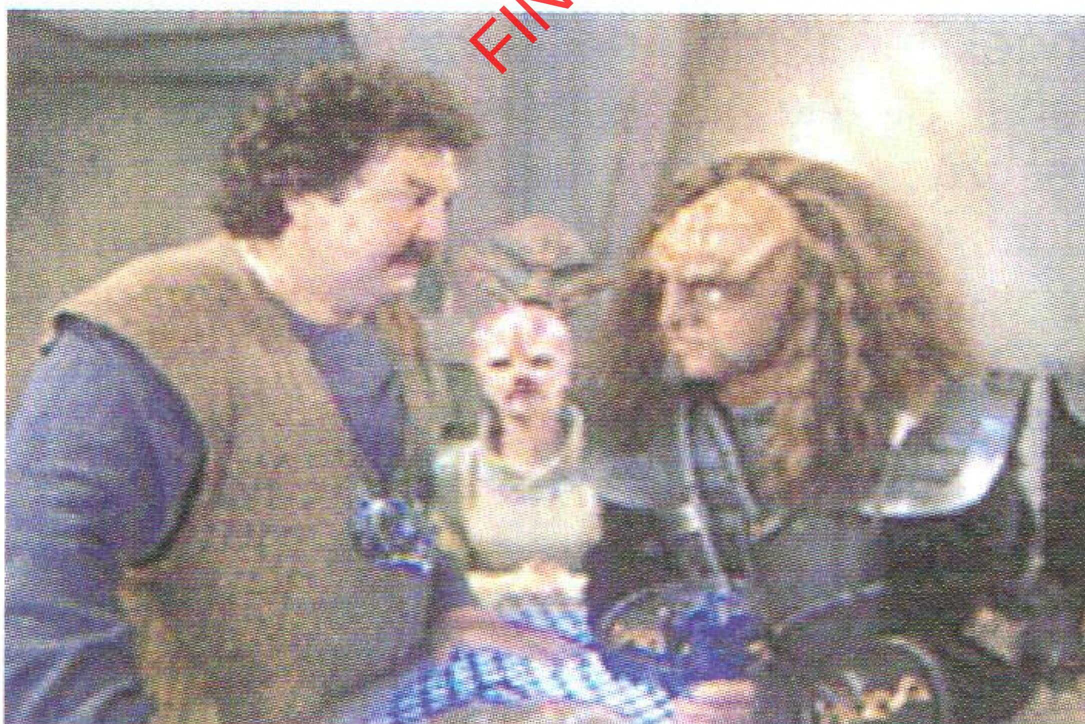
In Star Trek Klingon is het de bedoeling je zo goed mogelijk in te leven in een Klingon. In onze tijd kun je daar het best een psycholoog of zo voor inhuren, maar in de tijd van Star Trek The Next Generation kun je daarvoor gewoon naar het holodeck toe. Dit is een soort supercomputer, die zo geavanceerd is, dat ie een realistische Virtual Reality wereld kan scheppen. En dan bedoel ik niet met zo'n helmpje op je hoofd op vierkante mannetjes schieten. Nee, deze wereld is zo echt dat de holografische personen reageren op al jouw acties. Jij bent de enige die weet dat het maar een soort spel is. De holopersonen zijn ervan overtuigd dat hun leven echt is. Je kunt gewoon aan de computer vertellen in wat voor een setting je wilt komen (bijvoorbeeld dat je Sherlock Holmes bent en een moord moet oplossen) en voor je het weet verandert het eerst lege holodeck in een complete stad. Of wildernis, net wat je wilt. Dat is dus het ultieme adventure!

TRIAL AND ERROR

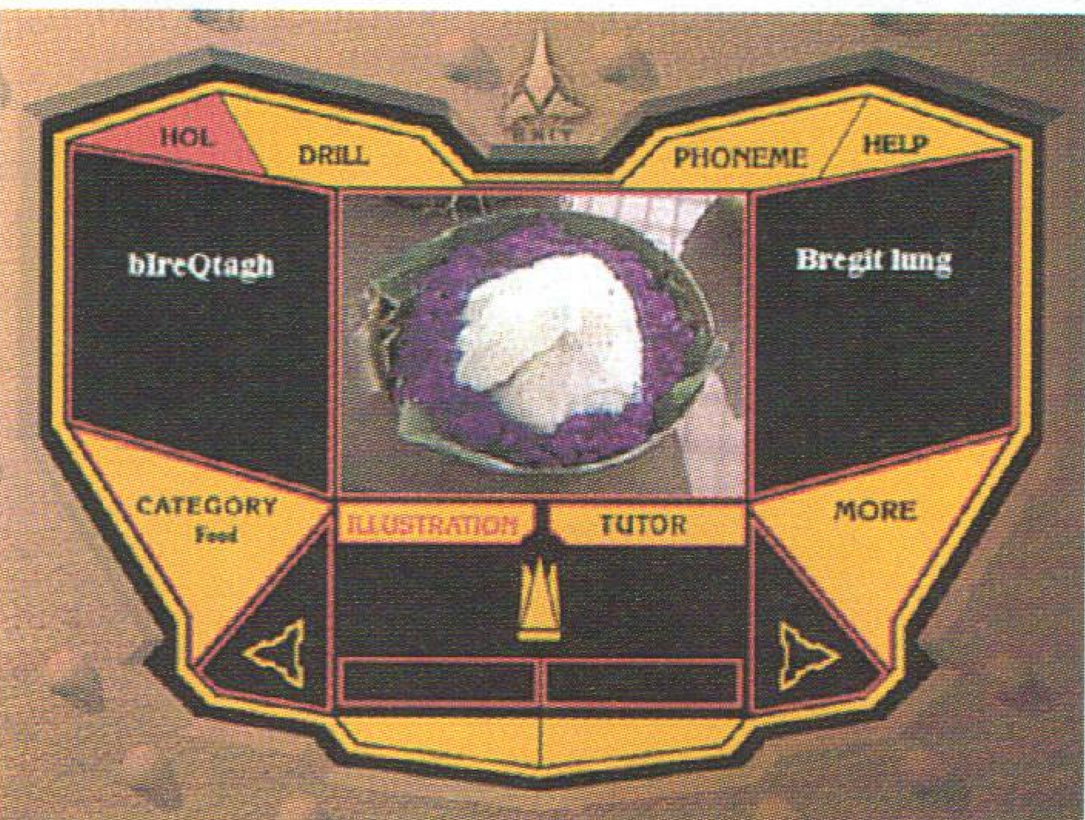
Je moet je dus in een Klingon inleven op het holodeck. Daarvoor heeft de Starfleet een speciaal programma ontworpen waarin jij een jonge Klingon speelt die de moord op zijn vader moet oplossen. Dit programma is dus het spel Star Trek Klingon. Daarbij wordt je geholpen door Gowron, leider van de Klingons. Hij is een soort mentor die je tips geeft en die op soms hardhandige wijze je slechte keuzes afstraft. Ik zal verder niets over de inhoud van het spel verklappen, want anders is er niets meer aan. Om het spel uit te spelen ben je ongeveer een uurtje bezig. WAT! Ja, een uurtje. Zelfs wanneer je allerlei dingen fout doet of even niet meer weet wat je moet kiezen heb je het spel in no time uitgespeeld. In het voorbeeld van de Gagh bijvoorbeeld kun je drie keer fout kiezen zonder verdere consequenties. Ja okee, je wordt even door Gowron uitgekafferd, maar verder niets. Dus uiteindelijk kies je toch wel goed. Verderop in het spel kan het wèl gebeuren dat je foute keuzes ook echt bestraft worden Je wordt dan namelijk een heel stuk in het spel teruggestuurd of moet zelfs helemaal opnieuw beginnen. Dit is dan best irritant, maar op den duur kom je er wel. Ook zonder save-functie, maar zelfs die is ook aanwezig. Ondanks het feit dat je eigenlijk weinig fout kunt doen, hebben de makers besloten het je nog makkelijker te maken. Helemaal onnodig, en onrealistisch.

VIDEO

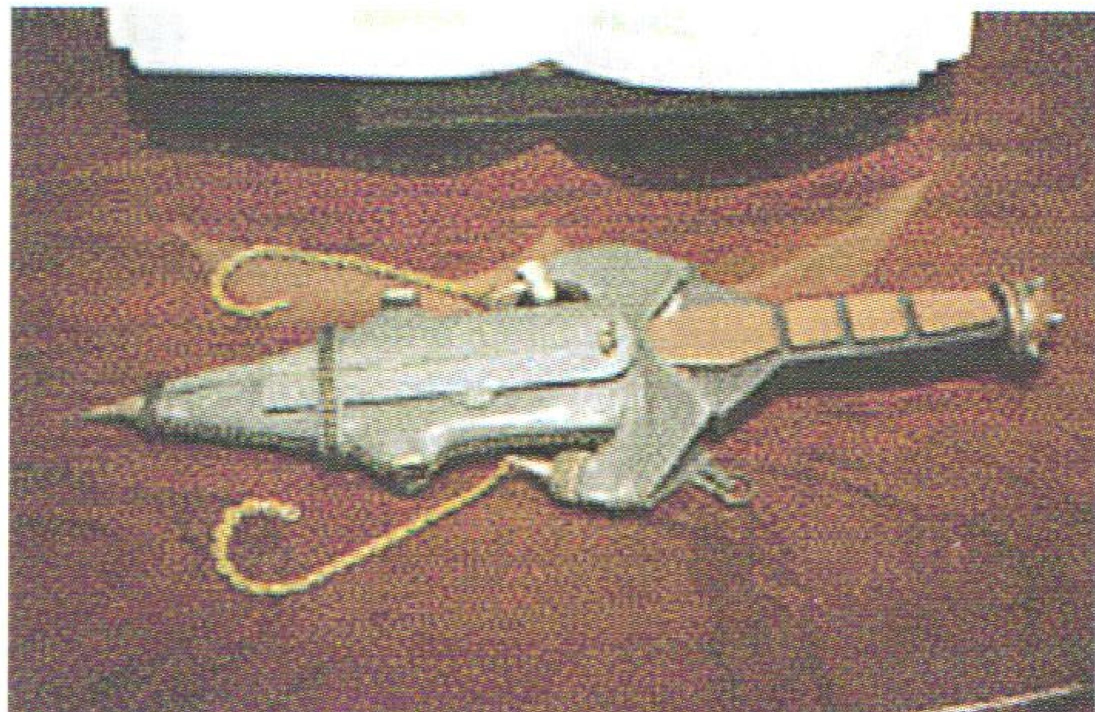
Ik moet toegeven dat ik totaal verrast werd door de grafische kwaliteit van het spel. Toen ik dacht nog middenin de intro te zitten, besefte ik eindelijk dat ik allang in het spel zelf zat. Ik weet nog dat ik me, enkele maanden geleden, bij Wing Commander 4 heb staan vergapen aan de videogedeeltes. Wel, ik kan je verzekeren dat dit spel die beelden ruimschoots overtreft. En als je dan bedenkt dat 'dit spel' geheel bestaat uit videobeelden... Beeld je gewoon in dat je een videofilm zit te kijken door de ogen van de hoofdpersoon en dat je af en toe een beslissing moet nemen voor die hoofdpersoon. Zal ik rechtsafgaan of linksaf? Super toch. Enige nadeel is dat je wanneer je de verkeerde kant kiest gewoon opnieuw moet kiezen en dat je niet met je keuzes de verhaallijn bepaalt. Er is gewoon maar één verhaal en uiteindelijk kom je daar altijd op terug. Ik denk dat dit voorlopig wel zo zal blijven, want dit spel van ongeveer een uur speeltijd heeft twee CD'tjes nodig. Stel je voor dat je met elke keuze die je maakt een aparte verhaallijn volgt en dat je voor elke verhaallijn twee CD's nodig hebt. Dan heb je echt een koffer vol CD's nodig. Misschien dat er in de toekomst nog iets op wordt gevonden; een holodeck of zo.











TALENCURSUS

Een derde CD in het pakket bevat een talencursus om Klingon te leren. Eigenlijk is het de bedoeling om eerst deze CD te bestuderen en vervolgens het spel foutloos (in een half uurtje?) te spelen. Dit is echter bedoeld voor de fanaten die dit pakket inmiddels al gekocht hebben, niet op onze recensie zitten te wachten en het spel ondergeschikt vinden. Voor deze groep is ook "Voice Recognotion" aanwezig. Met een geluidskaart en microfoon kun je dan de uitspraak van de taal leren en deze testen via de microfoon. De geluidskaart moet een Soundblaster 16 zijn of 100% compatibel hiermee. Met spelen heeft dit natuurlijk niets meee te maken. Puur studeren in de hoop met mede Klingons op een bijeenkomst van Trekkies te kunnen converseren.

CONCLUSIE

STAR TREK KLINGON kun je het best opvatten als een speciale aflevering van de Star Trek serie. Interactief dan wel. Het is alleen jammer dat -voor ons gewone mensen- de lol eraf is zodra je het eenmaal gezien hebt. En dan is het wel erg veel geld voor hooguit één uurtje computeren. Voor de fans is het natuurlijk een superspel en is de talencursus onontbeerlijk.

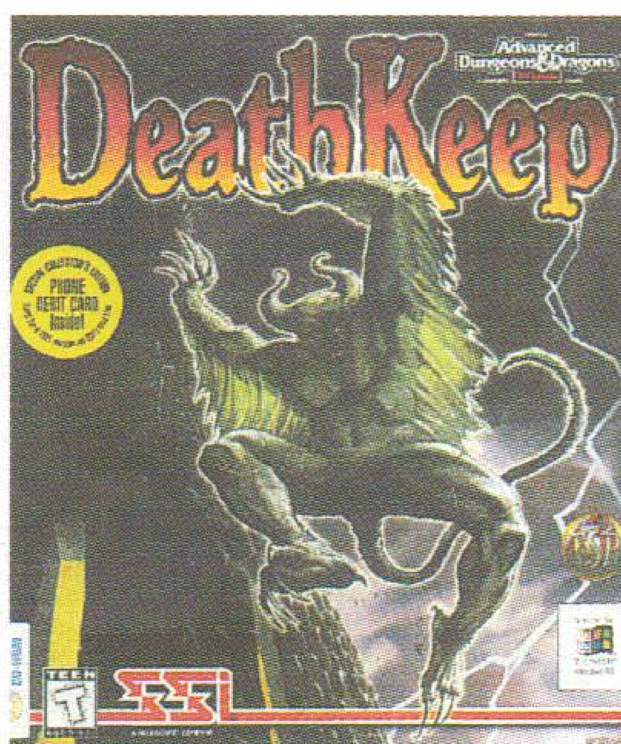
Bas Janssen.

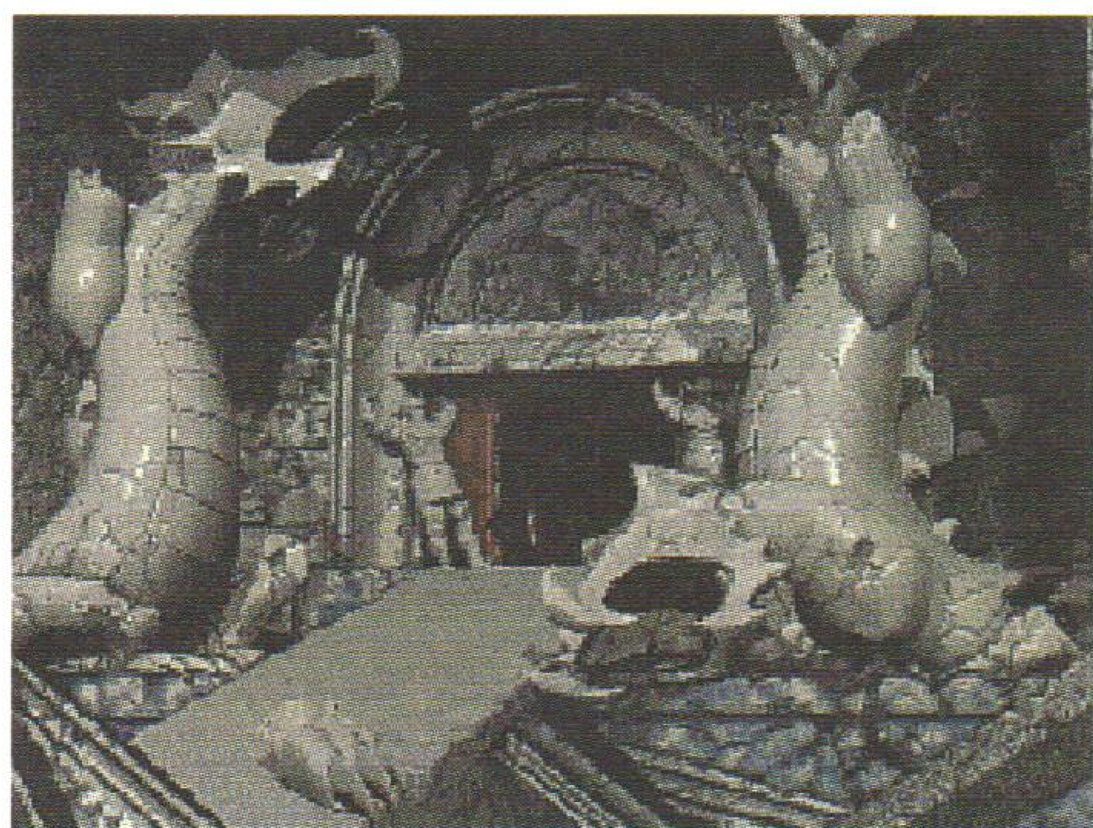
BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

DEATH KEEP

Softwarehuis: Lion Entertainment/S.S.I.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatibele geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 108,=





Zoals vaste Software Gids-lezers natuurlijk allemaal weten ben ik een trouwe fan van S.S.I.-produkten. Ik weet ook meestal wel welke nieuwe titels onderweg zijn. Bij dit spel dus niet. Nooit van gehoord, nooit over gelezen. Het was oorspronkelijk een spel voor het 3DO-systeem, maar ach waarom niet meteen even een PC-versie erbij maken? Kan toch geen kwaad. Welnu, dat kan het dus wel. Slapeloze nachten heb ik eraan overgehouden. En dit keer niet omdat ik zo graag een level verder wilde, maar dat niet lukte. Nee, het is voornamelijk omdat ik me door dit spel ervoor schaam S.S.I. fan te zijn. Wat een wanprodukt!

Wat er dan allemaal mis is met dit spel? Wat is er goed kun je beter vragen, want dan ben ik een stuk sneller klaar. Maar goed, ik zal mijn walging enigzins beargumenteren. Het spel is een soort Doom-kloon waarin elementen uit de fantasy-wereld zijn verwerkt. Dus in plaats van met stenguns en raketten vecht je hier met zwaarden en toverspreuken. Dit gegeven kan nog best leuk uitpakken (denk maar aan Witchaven), maar niet wanneer het op zo'n waardeloze manier wordt gebruikt. De intro is nog best aardig, maar voor mij was het al snel daarna verpest. Waar je bij Dungeon Hack, een S.S.I.-titel van een tijdje terug, nog zelf een karakter kunt samenstellen, kun je bij Death Keep slechts kiezen uit drie standaard karakters. Een krijger, een tovenaar en een kruising tussen die twee. Maar goed, drie is nog altijd beter dan één, dus vol goede moed gingen we Death Keep binnen. Shit, blijft m'n toets nou hangen of wat. Als ik een stapje naar voren doe, schiet ik meteen drie meter verder door tegen een muur aan. Nadat ik wat beter rond had gekeken, zag ik dat de vloer van ijs was, waardoor ik steeds doorgleed. Leuk hoor. Ik was nog geen vijf minuten bezig of ik zat me al te ergeren. Maar ja, echte die-hards gaan door totdat ze erbij neervallen. In slaap vallen zul je bedoelen. Want het 3D-perspectief dat ze bij dit spel beloven is zo slecht, dat ik gewoon pijn aan m'n ogen kreeg en uiteindelijk maar besloot even te gaan maffen. En om je eerlijk te zeggen had ik daarna niet echt veel zin meer om nog door te gaan. Ik bedacht me alleen dat het mijn taak was jullie zo goed mogelijk voor te bereiden op het gevaar dat achter dit spel schuilt. Toch nog maar eventjes geprobeerd. Minstens het eerste level uitspelen, dat moest toch lukken. En ja hoor, het lukte. Het werd echter alleen maar erger. Steeds weer dezelfde kamertjes wilden ze mij laten onderzoeken en in elk kamertje zit dan eenzelfde monster dat ik neer moet hakken. Hoe opwindend!



Niet aan beginnen. Dat is de enige goede raad die ik jullie bij dit spel kan geven. Meer woorden ga ik er niet aan vuil maken.

Bas Janssen.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	3

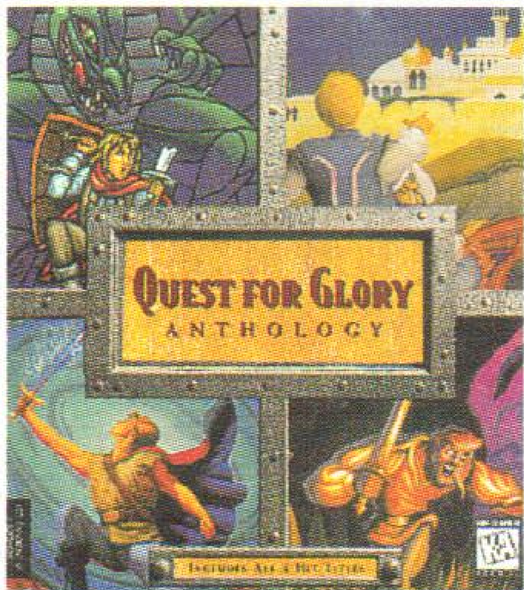
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel, Roland MT-32, General Midi.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=

Dit verzamelpakket bevat de 4 titels uit de Quest for Glory serie.
Deel 1: So You Want To Be A Hero (zie Software Gids nr. 14 en 16).
Deel 2: Trial By Fire (Gids nr. 5).
Deel 3: Wages Of War (Gids nr. 16).
Deel 4: Shadows Of Darkness (Gids nr. 24).

Stuk voor stuk prima grafische adventures met wat behendigheid en puzzelwerk ter afwisseling. De systeemeisen zijn laag, dus wie geen high-end machine in huis heeft kan z'n hart ophalen. Ook een tweede of een derde keer spelen is nog leuk met deze titels.



Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Softwarehuis: Road & Track.
Min. Pentium 75, min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.21+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Sound Blaster en compatibel of Windows 95 compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-8.
Richtprijs: FL. 119,=

Ik was zeer lovend over het origineel (zie Software Gids nr. 35) en rij nog regelmatig een rondje. Nu is het spel aangepast om ook onder Windows 95 te draaien, krijg je 2 nieuwe routes, kun je 's nachts rijden en het belangrijkste: je kunt nu met 2 t/m 8 personen racen. Op dit laatste hebben vele race-liefhebbers zitten wachten!
Helaas is er iets te enthousiast aan de software gesleuteld. De systeemeisen zijn fiks opgeschroefd, en onder Windows 95 heb je 12Mb. geheugen nodig. Aanbevolen is nu zelfs een Pentium 100 met 16Mb. geheugen. Op mijn Pentium90, waarop het origineel probleemloos draait, doet het spel niets meer onder DOS en werkt het hopeloos slecht onder Windows 95. Uitwijken dan maar naar een Pentium133... helaas weer niets, nu ook niet onder Windows 95. Deze upgrade heeft dus ook nog een patch nodig. We wachten af en rijden voorlopig gewoon door met het origineel.

Voor de 2 baantjes hoef je dit spel echt niet te kopen. Wel interessant is het rijden met meerderen via een IPX compatibel netwerk of met 2 personen via een (nul)modem. Heb je hier ruim 100 gulden voor over, dan is het te hopen dat het spel bij jou wel werkt.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



NINTENDO 64 is Snel!!!



Na de 32-bit consoles die we hebben beschreven (Panasonic 3DO in Software Gids nr. 32, Sega Saturn in Gids nr. 33 en Sony Playstation in nr. 34) is het een jaartje rustig geweest rond het console-gebeuren. Nu is dan Nintendo aan de beurt, die het 32-bit gebeuren helemaal overslaat en het wachten beloont met een 64-bit machine, die meteen de snelste spelconsole ter wereld is. We bekijken het apparaat aan de hand van een Japanse NTSC versie. In Amerika kwam het apparaat eind september op de markt en op het moment dat we dit artikel maken is de release-datum voor een Europese versie nog niet bekend. Op de ECTS beurs in Londen werd in ieder geval duidelijk dat we dit in 1996 niet meer mogen meemaken. Nintendo mist dus de grote koopgolf die rond de kerst plaatsvindt.

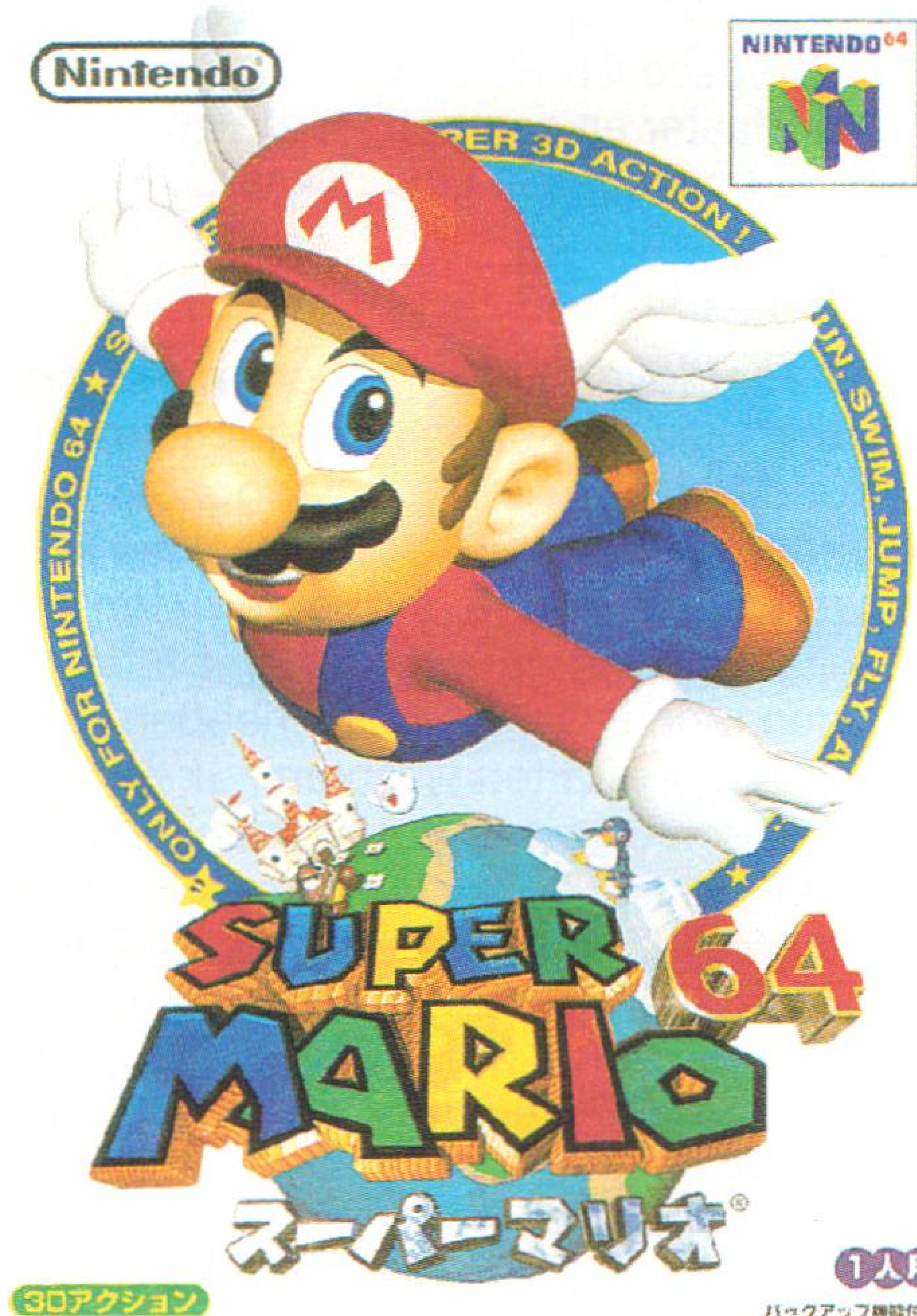
Het kastje meet 26x19x7cm. en is weinig opzienbarend; saai zelfs vanwege het vele zwartachtig grijs. Op de bovenkant zit een sleuf voor cartridges en dat is wel opvallend. De Nintendo gebruikt namelijk geen CD-Rom's voor de software. Een CD-speler zou het apparaat te traag of te duur (zeer snelle CD-speler en/of extra geheugen) maken; althans volgens de normen die Nintendo gesteld heeft. Buiten de gebruikelijke knopjes (zoals aan/uit en reset) heeft het apparaat diverse aansluitpunten. Uiteraard één voor de losse voeding, 4 voor het aansluiten van controllers (joypads kun je ze eigenlijk niet meer noemen), verder connectors voor audio, video, geheugenuitbreiding en een aansluitpunt voor een diskdrive die later op de markt komt. Deze extra diskdrive gebruikt 3,75" diskettes met een opslagcapaciteit van 64Mb. De drive en diskettes zijn bedoeld voor de opslag van spelgegevens van meerdere spellen.
De spelcartridges hebben een opslagcapaciteit van 100megabit, maar door het toepassen van compressie kan er tot zo'n 800megabit ingepropt worden.
De joypad heeft een kleine joystick, een joypad (cursorblok), 8 knoppen en een sleuf voor een 'memorypack'. Met zo'n geheugenmodule kan elke speler z'n eigen spelgegevens opslaan die dan bij de joypad blijven en dus mee(terug)genomen kunnen worden naar andere Nintendo 64 spelconsoles om aldaar te gebruiken of om een afgebroken spel verder te spelen. Dit laatste is het leukste onderdeel van het speeltje. Speel je met anderen, dan heb je altijd je eigen highscore en andere spelgegevens bij je. Opscheppen of bluffen is met deze memorycard verleden tijd. Het bewijs van je prestaties wordt geleverd (of niet dus) zodra je de controller aansluit. De geheugenmodule kan uiteraard niet al teveel spelgegevens bevatten; daarvoor is de diskdrive bedoeld. Als je voornamelijk alleen -en vooral meerdere spellen- speelt is deze diskdrive interessant.

Het zal duidelijk zijn dat de N64 met z'n cartridges een echte spelconsole is en niet, zoals b.v. de 3DO, die CD-ROM gebruikt, als multimedia machine ingezet kan worden om audio CD's, videofilms of naslagwerken op te gebruiken.

Onder de piepkleine motorkap zit het venijn dat dit machientje zo indrukwekkend



maakt. Het apparaat werkt met een 64-bit RISC processor met een kloksnelheid van 93,75 Mhz. Verder vinden we een gecombineerde "Sound and Graphic Processor" en "Pixel Drawing Processor" die op 62,5Mhz. draait. Het standaard werkgeheugen bestaat uit 2Mb., aangevuld met 1Mb. videogeheugen en 1Mb. geluidsgeheugen. Met dit alles spuugt het apparaat 21-bit kleuren op je scherm in resoluties van 256x224 of 640x480 en dan uiteraard op volle videosnelheid in 3-D zonder haperen of andere onvolkomenheden; alsof je in een Fiat Uno stapt, waar een Porsche motor in gemonteerd is.
Ter vergelijking: de N64 is ca. 30 maal sneller dan de Sony Playstation en die is toch echt al heel vlot te noemen.





De joypad heeft een kleine joystick voor het besturen van het spelfiguur: links, rechts, naar voren en naar achteren. Met de joypad (de cursortoetsen) kun je de 3-D effecten besturen zoals in- en uit-zoomen en roteren. Verder vinden we een startknop, een vuurknop en enkele knoppen met speciale functies, die ook nog gecombineerd kunnen worden met de cursortoetsen om de 3-D effecten verder uit te breiden. Dit laatste is verder afhankelijk van het speltype en de mogelijkheden binnen een spel.

DE PRAKTIJK

Omdat we, voor het maken van dit artikel, slechts konden beschikken over 2 (geheel Japanse) titels kunnen we uiteraard niet volledig zijn, maar de 2 spellen geven voldoende inzicht over de mogelijkheden -en vooral de snelheid- van deze N64.

SUPER MARIO 64:

Inhoudelijk verschilt dit spel nauwelijks van de 8-bit of 16-bit voorgangers.
Lopen, springen, speciale wapens of items gebruiken, sleutels zoeken om deuren te openen, verborgen doorgangen vinden, vijanden verslaan, etc.; alles wat bij dergelijke platformspellen hoort en dat 25 levels lang. Met het 64-bit gebeuren kun je echter nauwelijks meer van een platformspel spreken omdat alles 3-D is uitgevoerd. Je kunt Mario van bovenaf bekijken, in 'helicopterview' volgen, achter hem lopen, voor 'm uitlopen en aan alle zijden bekijken of naar alle mogelijke richtingen kijken. Als Mario vooruit loopt kun jij bij zijwegen links of rechts kijken wat daar te beleven valt, terwijl Mario z'n weg vervolgt. Dit alles kan door Mario met de joystick te besturen en tegelijkertijd je blikveld te regelen d.m.v. de cursortoetsen en 4 van de andere aanwezige knop-



jes. Het is even wennen, je moet eventjes uitvogelen wat alle knoppen en toetsen precies voor mogelijkheden hebben, maar dit heb je snel onder de duimen en het resultaat is ronduit grandioos. De handleiding bij het spel is zeer overzichtelijk en geeft met afbeeldingen weer hoe je Mario alle mogelijke bewegingen kun laten uitvoeren.

PILOTWINGS 64:
Dit is een flightsimulator, maar dan minder serieus dan we op b.v. de PC gewend zijn. Je kunt vliegen met een hang-glider, een soort ultra-light helicopter en met een raketpak (met zo'n beschuitbus op je rug als in Rocketeer).
Het vliegen gaat uiterst soepel vanwege de hoge frame-rate en de perfecte besturing. Ook hier weer de joystick voor het besturen van het tuigje, de cursortoetsen voor de 3-D views en de knoppen voor speciale functies waaronder het gas geven of terugnemen.
Bijzonder mooi zijn de details in de achtergrond. Alles is goed zichtbaar, ook bij het vliegen op grote hoogte of vlak bij de grond. In 'close-up' geen blokkerige beelden! Dat er niet bezuinigd hoeft te worden op de details blijkt ook bij het stijgen naar grote



hoogte. Na een tijdje zie je de eerste flarden van de bewolking aan je voorbij gaan. Bij de Nintendo 64 zijn de beelden in 32 kleuren van de 16-bitters of 256 kleuren bij de 32-bitters ook verleden tijd, dus fraaie kleurovergangen en veel nuances zonder de bekende streepjes of blokjes als veel tinten in dezelfde kleur worden gebruikt.

Beide titels zijn echte spelletjes, vooral bedoeld voor de jeugd, maar gezien de beeldkwaliteit, de perfecte scrolling en de nauwkeurige bediening belooft dit wat als er straks een strategie-spel of een RPG op de markt komt.
De geluiden bij de 2 titels zijn zondermeer goed.



Al met al een 'dream-machine' als je iets zoekt om alleen spelletjes op te spelen.

PRIJZEN

Hier moeten we wat vaag zijn. In september was de Japanse NTSC-versie bij Dimension Plus leverbaar voor FL. 1199,=. Voor dat bedrag krijg je de console, 1 joypad, een 220volt voeding, een audio/video converter om het NTSC signaal om te zetten naar ons PAL systeem en het spel Super Mario 64. Voor FL. 1299,= kun je deze configuratie krijgen met als extra het spel Pilotwings 64. Los kost Pilotwings FL. 199,=, een memorycard kost FL. 99,= en een extra joypad eveneens FL. 99,=. Bij de joypads kun je kiezen uit 6 kleuren.
Voor de rest hebben we alleen Amerikaanse gegevens: in de VS gaat het apparaat $249,95 kosten. De cartridges gaan tussen $49,95 en $79,95 kosten en een joypad moet $29,95 opbrengen. Een prijs voor de diskdrive zijn we nog niet tegengekomen.

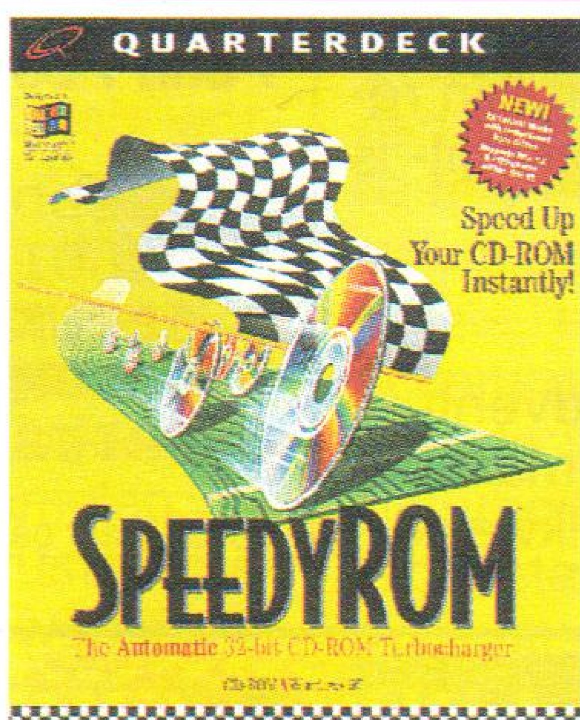
Meer informatie over hardware en software kun je vinden op Internet bij Nintendo (http://www.nintendo.com).

Beschikbaar gesteld door Dimension Plus.

SpeedyROM

Softwarehuis: Quarterdeck.
Min. 80386DX, min. 4Mb., Windows 95, 20Mb. harddiskruimte , CD-ROM met 32-bit CD driver.
Handleiding, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=

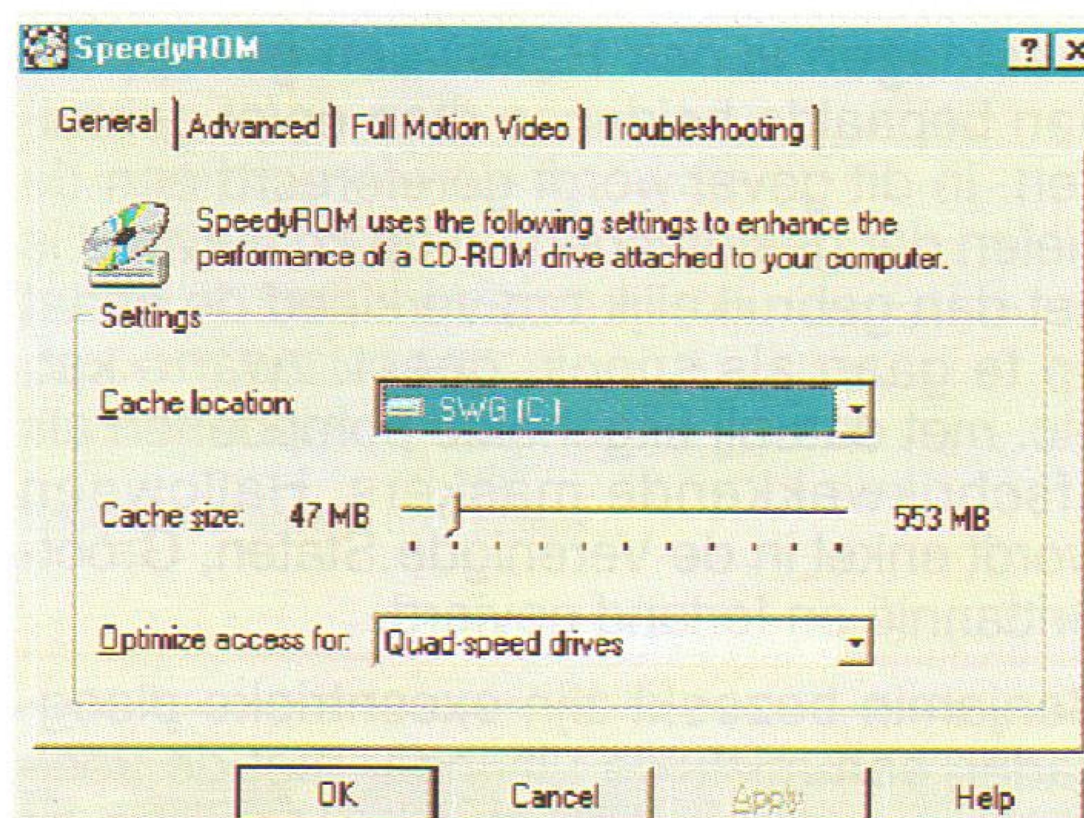
Aanbevolen: 80486DX, 8Mb., 40Mb. of meer harddiskruimte.



In Software Gids nr. 39 behandelden we uitvoerig d.Time10 en d.Time95, 2 CD-ROM versnellers.
Met dit product kunnen we wat korter zijn, want wat werkmethode betreft volgt SpeedyROM dezelfde lijn als de andere twee. SpeedyROM is alleen geschikt voor Windows95 en 32-bit CD-ROM drives. Ook hier wordt gewerkt met een wisselbestand op de harddisk dat bij voorkeur minimaal 20Mb. groot moet zijn. Ook SpeedyROM heeft een leerproces dat echter sneller verloopt dan bij d.Time. B.v. m'n "Corel All Movie Guide" liep al na 3 keer gebruik op topsnelheid. D.Time had daar een paar oefeningen extra voor nodig.

Er zijn ook enkele verschillen:
SpeedyROM werkt volledig op de achtergrond en geheel automatisch. Op zich lekker makkelijk, maar dat heeft één consequentie: je kunt geen "Timelog" bestanden aanmaken zoals bij d.Time. Dit betekent dat SpeedyROM alle CD's "leert", ook als ze éénmalig -of slechts zelden- gebruikt worden. Na enige tijd is het wisselbestand vol en worden 'oude' of weinig gebruikte CD's "vergeten". Bij d.Time kun je een Timerlog aanmaken en deze ook na vele maanden weer opvragen om een CD meteen op topsnelheid te laten draaien. Hierbij moet wel worden opgemerkt dat het inladen van zo'n Timelog enige tijd vergt als d.Time zo'n CD inmiddels is "vergeten". D.Time werkt dus minder onzichtbaar op de achtergrond en je hebt zelf invloed op het gebruik. Omdat SpeedyROM sneller leert, ontlopen de programma's elkaar in de praktijk toch niet zo erg veel.

SpeedyROM is vooral interessant als je niet al teveel CD's hebt. Je kunt het 'geheugen' van SpeedyRom natuurlijk uitbreiden door het wisselbestand te vergroten, maar eens komt de dag dat het programma een CD is vergeten. SpeedyROM heeft verder als voordeel dat het leerproces snel is. Mocht een CD "verloren gegaan" zijn, dan loopt deze toch gauw weer op volle snelheid.
D.Time werkt lekker als je erg veel CD's bekijkt en deze (of slechts een deel ervan) ook echt gebruikt: van die CD's maak je dan een Timelog aan en deze staat altijd klaar als je zo'n CD weer eens nodig hebt.

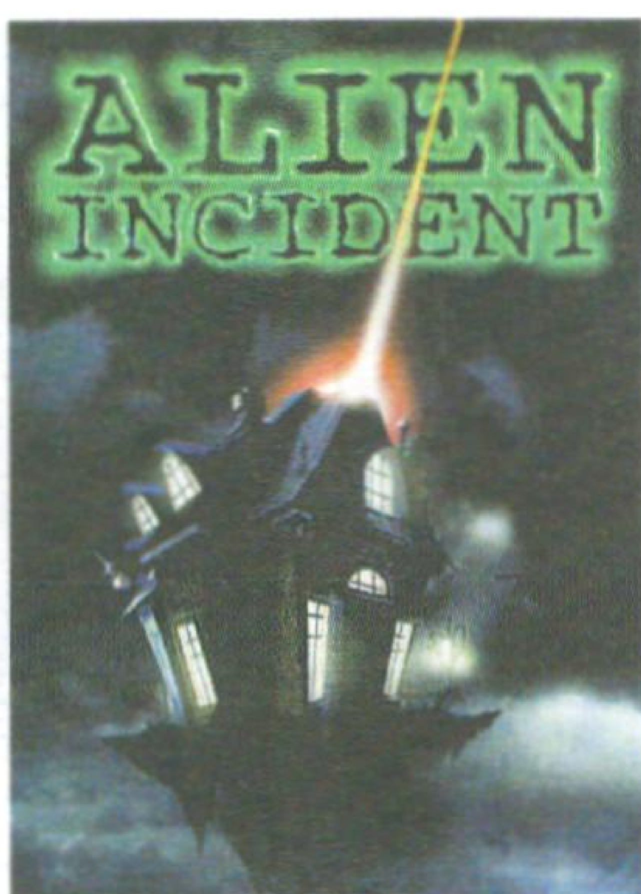


Beide programma's zijn gewoon goed. SpeedyRom werkt het prettigst als je een programma zoekt waar je geen omkijken naar hebt. Voor nog geen FL. 100,= krijg je in beide gevallen een CD-ROM die vrijwel net zo snel werkt als je harddisk (hoe sneller je harddisk, hoe sneller de programma's een CD kunnen inlezen). De programma's zijn ook zeer aantrekkelijk als je b.v. een single- of double-speed CD-ROM drive op een geluidskaart aangesloten hebt en b.v. geen mogelijkheid hebt om een losse IDE-drive aan te sluiten. Voorlopig zijn de utilities aanmerkelijk goedkoper dan een echt snelle CD-ROM drive, maar het kost natuurlijk wel wat ruimte op je harddisk: liefst 40Mb. of meer.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

ALIEN INCIDENT



Softwarehuis: Gametek.
Min. 80386DX/25Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 79,95

Aanbevolen: 80486DX66Mhz., VESA Localbus (of snellere) videokaart, 16-bit Soundblaster geluidskaart.

Alien Incident wordt geleverd in boxverpakking. Hierin vind je de CD, wat reclame, een 'stenciltje' met een Nederlandse vertaling en tot slot een extra CD met daarop een trailer van Battlecruiser 3000 AD.
In een pré-productieversie, zonder spraak, beloofde Gametek het spel met spraak uit te brengen. Helaas! Alhoewel op de doos nu "character speech" vermeld staat blijkt dat, wanneer je eenmaal in het spel zelf belandt, spraak ontbreekt. Ga dus niet -zoals ik aanvankelijk deed- rommelen met geluidskaart-instellingen, etc. Na telefonisch contact, via PMR International, met Gametek, kregen we te horen dat "dit zo hoort". Ik noem dit gewoon misleidend.
Voor het optimaal genieten van de filmpjes zul je minimaal een 3-speed CD-ROM drive nodig hebben. Een 2x-speed geeft vervelende haperingen.

Spannend en leuk verhaal.

Hoofdrolspeler in dit grafisch adventure is ene Benjamin Richards, een bijdehand knaapje van pakweg 13 jaar. Het is de avond van Halloween. Voor wie het nog niet wist: Halloween wordt altijd op 31 oktober gevierd en is dus eigenlijk de avond voor Allerheiligen. Zoals zoveel christelijke feestdagen is ook Halloween gekoppeld aan bepaalde heidense riten en/of gebruiken. In dit geval wordt gerefereerd aan de zielen der gestorvenen en op zo'n avond is het dan gebruikelijk om verkleed de straat op te gaan als spook, geest, zwarte kat, etc. met daarbij uitgeholde pompoenen als afschrikwekkende maskers. Halloween wordt enkel in de Verenigde Staten, Groot-Brittannië en Ierland gevierd.

Benjamin bezoekt zijn excentrieke pleegvader, een mislukte uitvinder met de veelzeggende naam Alberto Einstone, die op het punt staat een van zijn laatste uitvindingen te activeren, een apparaat dat zogenaamde "Wormholes" maakt. Wormholes zijn een soort tunnels door tijd en ruimte waardoor gereisd kan worden in fracties van seconden.
De schakelaar gaat om... chips!!... dat was nu net niet de bedoeling, look what the (black) cat dragged in: een ruimteschip met buitenaardsen bezig aan een achtervolging van weer een ander buitenaards wezen; een soort vliegende rog wordt door de tunnel naar de aarde getransporteerd. De ruimtewezens onder aanvoering van een reptiel-achtige genaamd Boss zien eruit als kleine witte spookjes die op Halloween-avond beslist niet op zullen vallen. Verder ontdekt Boss al gauw dat de aardse defensie-systemen weinig voorstellen. Ideale omstandigheden om deze aardbol eens flink aan te pakken. Benjamin's oom wordt hun eerste slachtoffer, gevankelijk wordt hij afgevoerd naar het moederschip waar hem niet veel goeds staat te wachten. Jij kruipt nu in de huid van Benjamin om oom uit zijn benarde positie te bevrijden. Confrontaties met deze buitenaardsen zullen je nog heel wat last bezorgen en als je ziet hoe Boss omspringt met zijn eigen troepen -blunderaars worden direct geliquideerd- ben je verzekerd van een spannend, maar ook hachelijk avontuur.

Wat een gemak en spelplezier

Al snel valt op dat de bediening uiterst eenvoudig is. Enkel de linker- en rechtermuisknop zijn nodig om allerlei handelingen uit te voeren. Dit had van mij best wat ingewikkelder gemogen. Adventure-liefhebbers komen volop aan hun trekken. In een mum van tijd verzamel je een indrukwekkende rij aan voorwerpen die onderaan in beeld verschijnen. Waar en hoe te gebruiken is dan de vraag. Is een bepaald probleem opgelost dan volgt meestal een tussenfilmpje; gebruikelijk bij dit genre spellen. Laat Benjamin wel links en rechts je beeld uitlopen (je scherm scrollt dan door) om niets te missen!
Uiteraard ontmoet je diverse personages waarmee je soms uitvoerig babbelen moet, een grijsaard genaamd Yodle zal je een interessante geschiedenis vertellen omtrent je afkomst en een halsstarrige hippie zul je een computerspelletje afhandig moeten maken, om maar een paar voorbeelden te noemen.
Alien Incident roept bij mij associaties op met spellen zoals "The Dig" en "Touché". D.w.z. veel spelplezier, grafisch allemaal iets minder doch zeker acceptabel en leuke humor! Muziek en geluidseffecten zijn redelijk. Spraak -voor zover die voorkomt- is goed.

Conclusie

Alien Incident is een grafisch adventure (gerenderde beelden) dat het voornamelijk moet hebben van verhaal en spelkwaliteit.









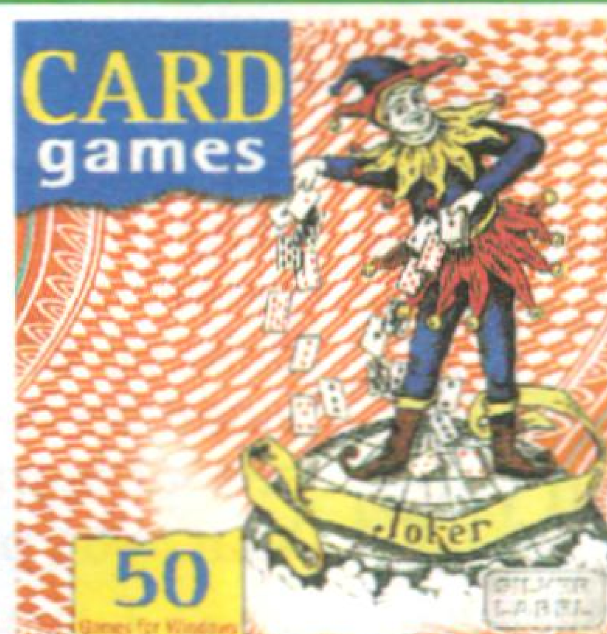
De moeilijkheidsgraad is wisselvallig en er moet op details gelet worden. Onderzoek dus altijd alles. Jammer is het ontbreken van (de beloofde) spraak tijdens het spel. Voor een doorgewinterde adventurer is het allemaal wat te makkelijk, maar wel een leuk tussendoortje. Voor beginners is Alien Incident best een aardig spel en dan is de prijs heel redelijk.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door PMR International en Diamond Soft.

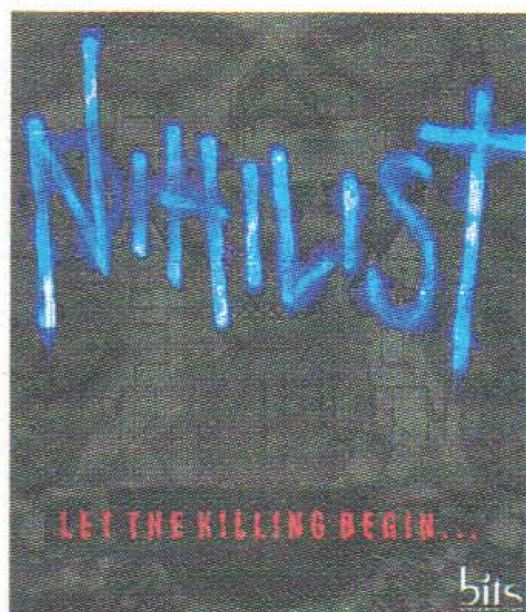
CARD GAMES



In de serie "Silver Label", van Electronic Entertainment Publishing is een CD uitgekomen met 50 kaartspellen voor Windows. Systeemeisen worden niet gegeven, maar gezien de kwaliteit van de spellen zal het merendeel al probleemloos draaien op een 80386SX processor en is een single speed CD-ROM drive voldoende. Bij enkele spellen zagen we een 80286 met 2Mb. als minimum staan. De 50 spellen zijn niet allemaal verschillend dus kaartspellen als Black Jack, Solitair en Poker zul je meerdere keren tegenkomen in diverse varianten. Ook vele malen is het "videopoker" spel opgenomen. Verder kom je o.a. Bridge, Cribbage, Canasta, Hearts, Rummy 500 en Scat tegen. Veel van deze spellen zijn shareware versies, die niet volledig gespeeld kunnen worden of waarbij de speeltijd beperkt is.
De beelden zijn eenvoudig, zonder franje in de vorm van videofilms of animaties. Enkele spellen maken gebruik van een geluidskaart of laten een extra plaatje zien. De uitvoering is dus over het algemeen sober, maar wel geheel in overeenstemming met de prijs, want de CD kost slechts FL. 9,95. Voor nog geen tientje echt niet zo gek!



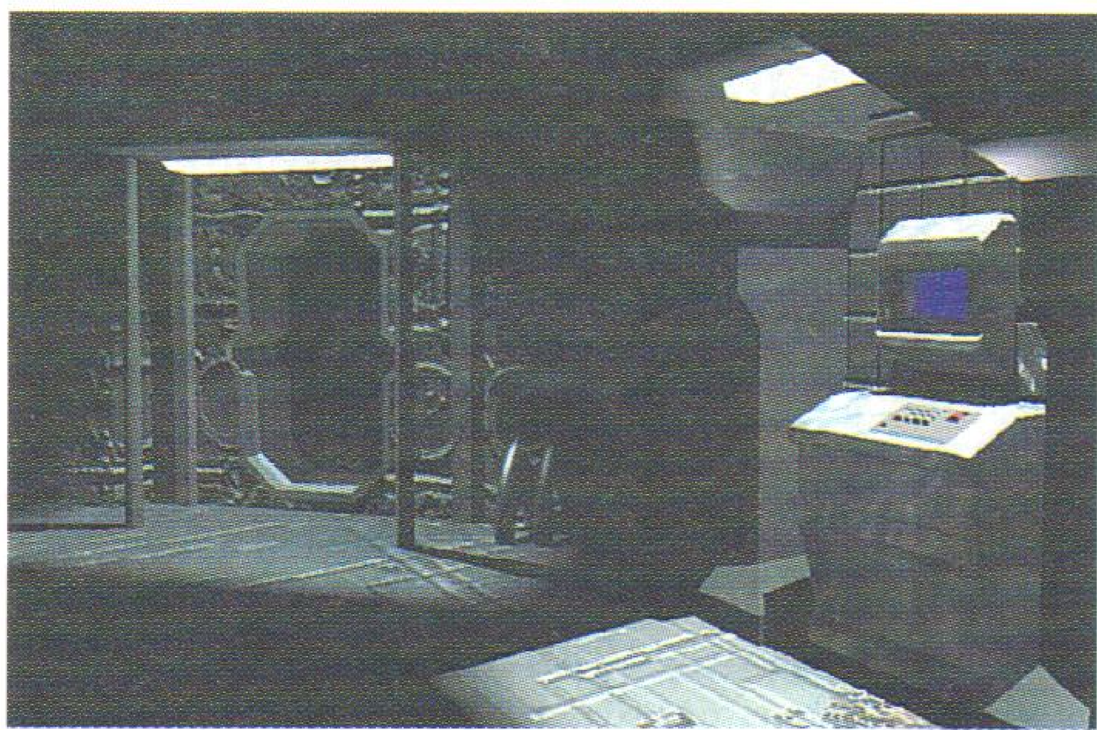
NIHILIST



Softwarehuis: Bits Corporation.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-4.
Handleiding: Nederlands.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen: Pentium 75, 16Mb., analoge joystick. 16-bits geluidskaart.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem, 2 t/m 4 via een netwerk.

Het persbericht bij Nihilist begint als volgt: "In de verste uithoeken van het heelal brengen vreemde piloten rustig vliegend hun tijd door, terwijl gevloelloze huurlingen een genadeloze strijd leveren. In de uitgestrekte magnetische Kraals strijden zij op leven en dood. Enkel de sterkste overleeft, de verliezers sterven...
LET THE KILLING BEGIN..."

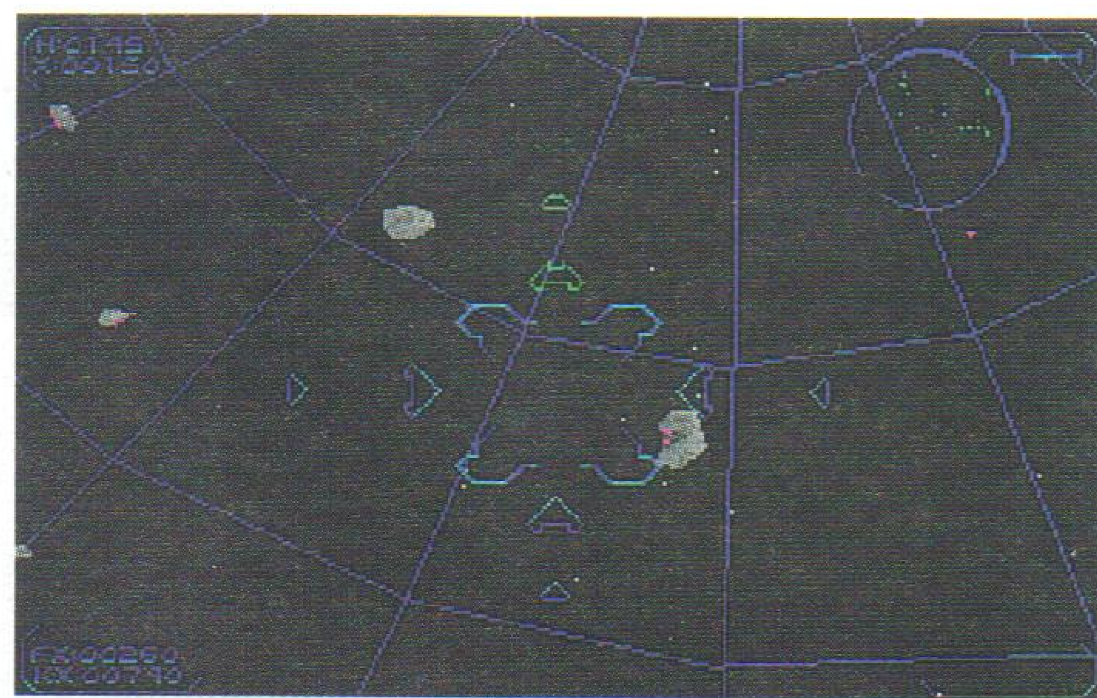


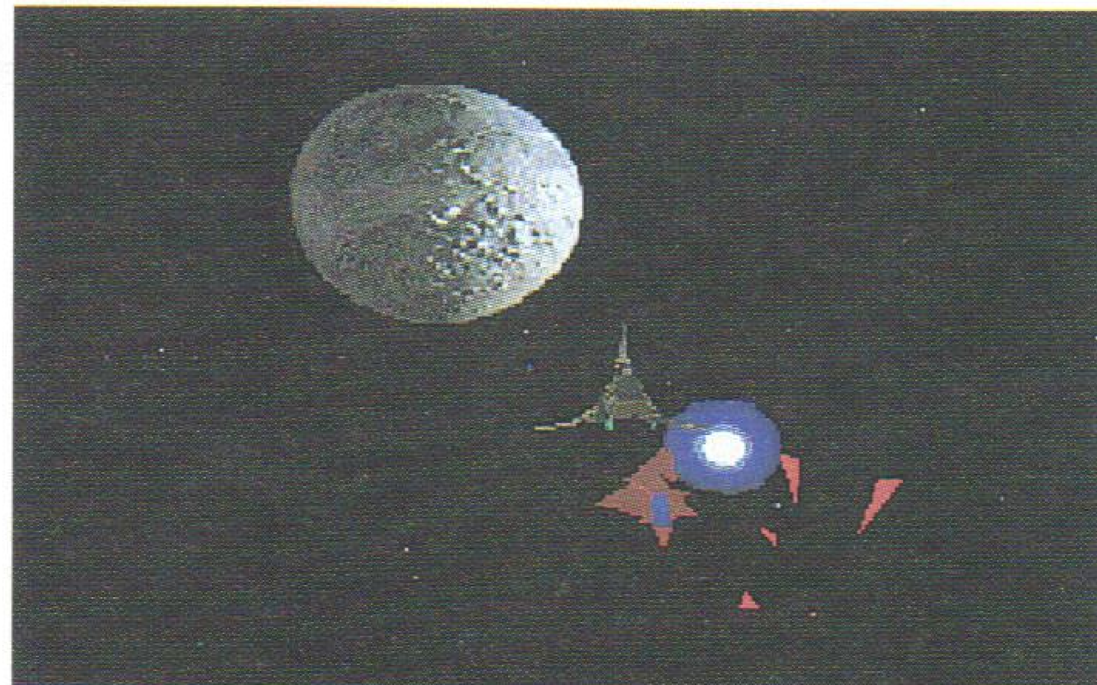
Dit laatste is de hoofdmoot van dit actiespel. Schieten, schieten en nog eens schieten met ruimteschepen die 3-D zijn uitgevoerd tegen een vrijwel zwarte achtergrond en in afgesloten gebieden die Kraals worden genoemd. Er zijn 2 mogelijkheden: je verliest en moet helemaal opnieuw beginnen of je wint waarna je mag terugkeren naar je thuisbasis. Op deze thuisbasis kun je -mits je tijdens de gevechten voldoende geld hebt verdiend met het verzamelen van (speciale) items- je toestel uitrusten met betere bescherming of sterkere wapens of geheel vervangen door een meer geavanceerd toestel. Daarna is het weer schieten geblazen en spulletjes verzamelen; 30 levels lang. Een storyline, zoals b.v. bij Wing Commander, is er niet en videofilms kom je sporadisch tegen.

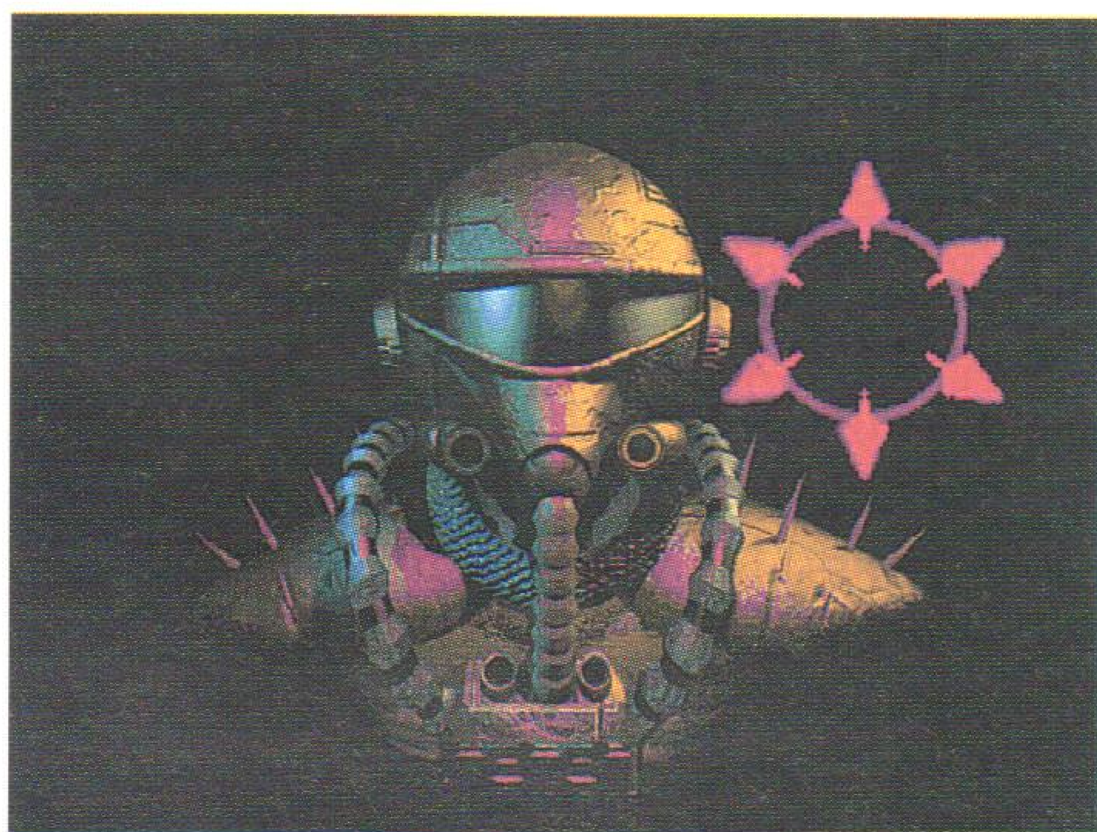
Dit klinkt saai, en dat zou het ook zijn, als de makers niet voor wat variatie hadden gezorgd. Allereerst is er een "game-in-the-game". Vanuit je basis kun je, ter afwisseling, het klassieke spel Asteroids spelen. Wel een moderne variant, maar inhoudelijk precies gelijk aan de gouwe ouwe van ruim 10 jaar geleden. Het items verzamelen, om zo aan geld te komen, zorgt ook voor wat variatie en verder heeft het spel verborgen levels en geheime objecten die je soms aardig bezighouden.

De beelden zijn niet indrukwekkend. Zoals al gezegd, voornamelijk zwart, wat stipjes als sterren, enkele planeten, een paar ruimteschepen en wat speciale spulletjes. Dit alles wel in 3-D, maar met vector graphics weergegeven en dat oogt wat belegen. Buiten de aardig weergegeven ruimteschepen zien we toch voornamelijk driehoekjes en vierkantjes op het scherm. Met het geluid is het wat beter gesteld. Redelijke effecten in QSound en zeer goede soundtracks van o.a. Dog Eat Dog, Pop Will Eat ITself en Sugar Ray met veel afwisseling, want de muziek varieert van kerkgezang tot hardrock, waarbij het laatste genre ruim is vertegenwoordigd. Er zijn in totaal 16 audiotracks, die tevens op een audio CD-speler beluisterd kunnen worden.

Op de minimum configuratie draait het spel goed in VGA. Voor SVGA heb je een Pentium 90 of snellere machine nodig. Tegenover alle matigheden staat gelukkig wel een goede spelkwaliteit. Ondanks de sobere uitvoering (vergelijkbaar met Spectre VR) is het spel verrassend boeiend. Na een eerste "is dat alles" en "dit heb ik allemaal al eens gezien" was ik snel verkocht en vlogen de uurtjes voorbij. Speel je via een (nul)modem of netwerk tegen menselijke tegenstanders, dan is het spel extra interessant.







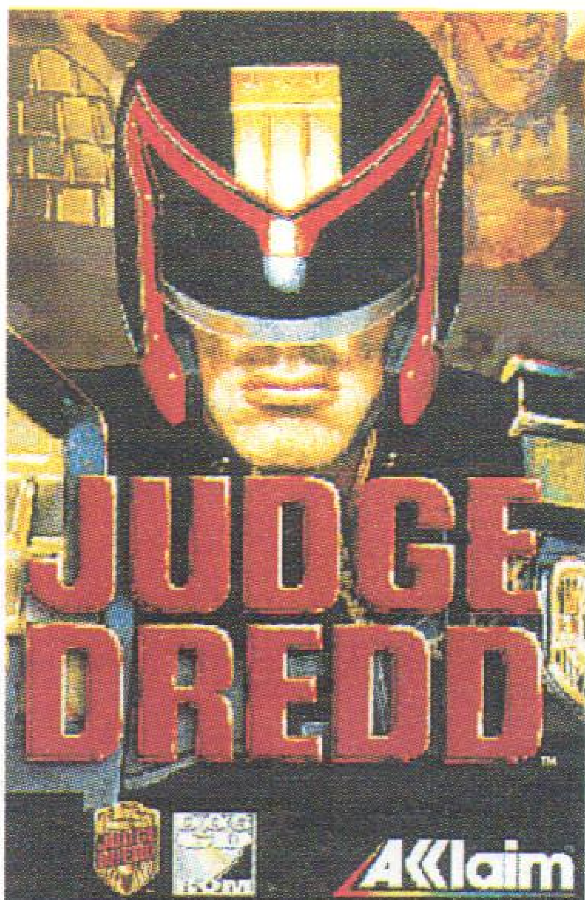
Nihilist heeft dus echt wel iets, maar niet voor de verwende freaks, die schitterende videobeelden op hun scherm willen zien. De beginner zal het benauwd krijgen, want het spel is verre van makkelijk.

Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Philips.

JUDGE DREDD



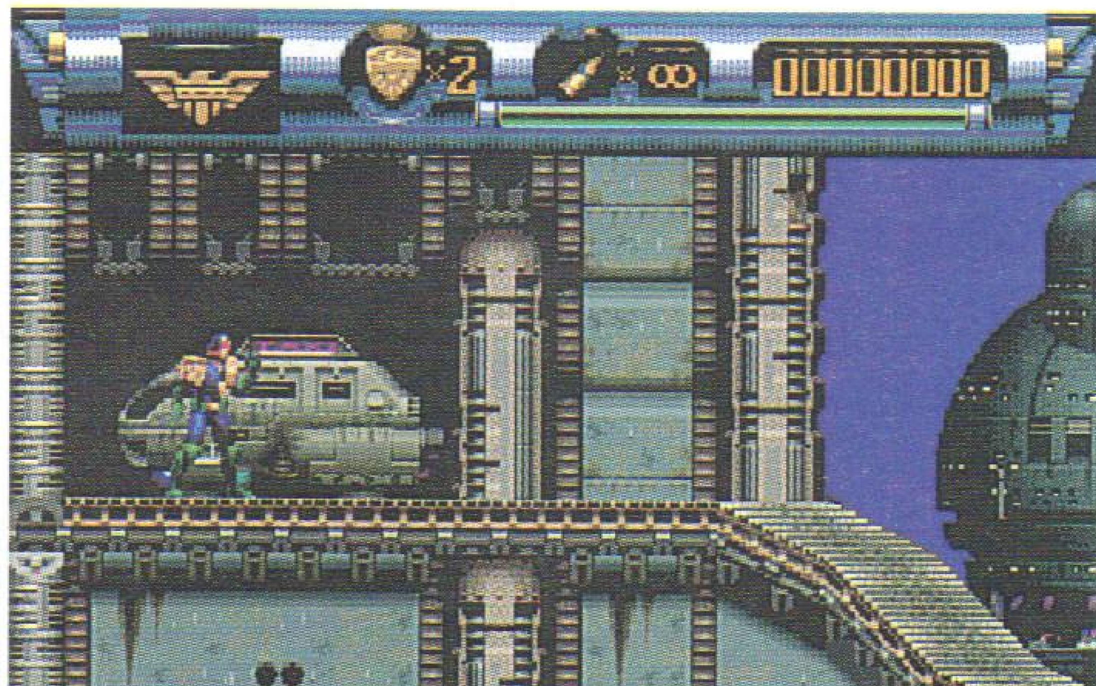
Softwarehuis: Probe Software.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joypad.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

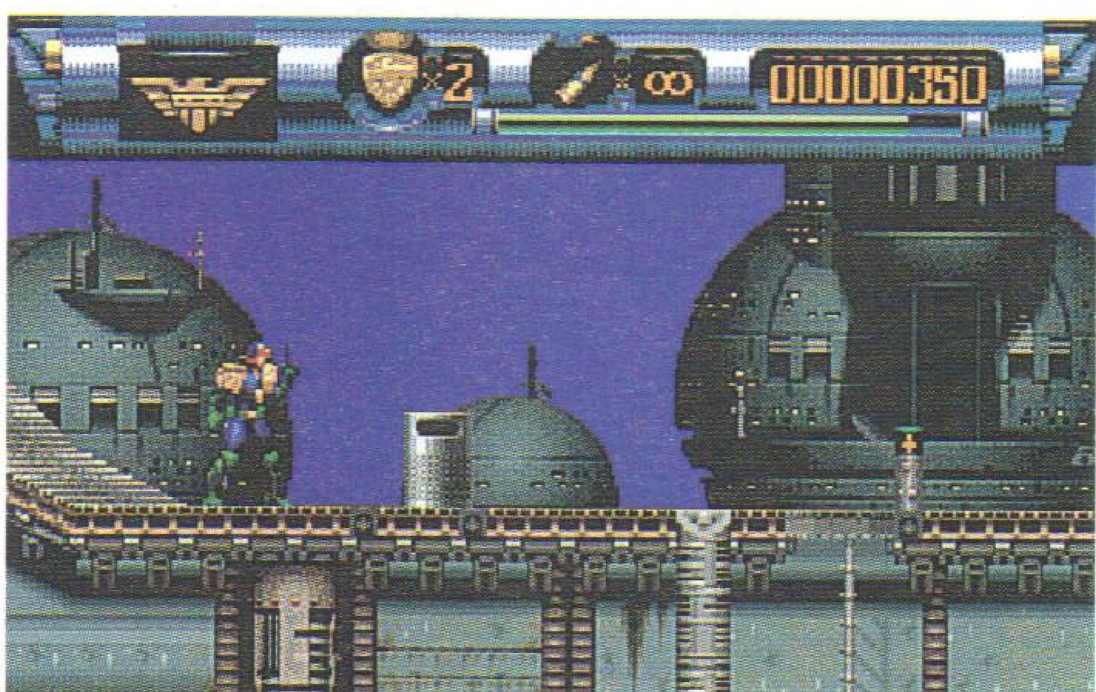
Op een groezelig doosje zie ik de kop van Stalone, die weer eens een nachtmerrie heeft. Na een probleemloze installatie volgt een hopeloos stukje video-animatie en dan komt het spel... AAAARRRGGGH!!!

Dit zou verboden moeten worden. Een platformspel dat geen softwarehuis nog voor een 8-bit spelconsole durft uit te brengen ontsiert het scherm. Een houterig poppetje schiet met een klapperpistool en een handgranaat produceert het geluid van een ploffend boterhammenzakje. We hopen nog wat spelplezier te beleven maar ook wat dit aangaat is Judge Dredd hopeloos. Logisch dat Stalone een nachtmerrie heeft.

Ik controleer nog even de prijs, want ik krijg het vermoeden dat dit FL. 9,95 moet zijn.. Nee hoor, echt waar, honderd gulden!

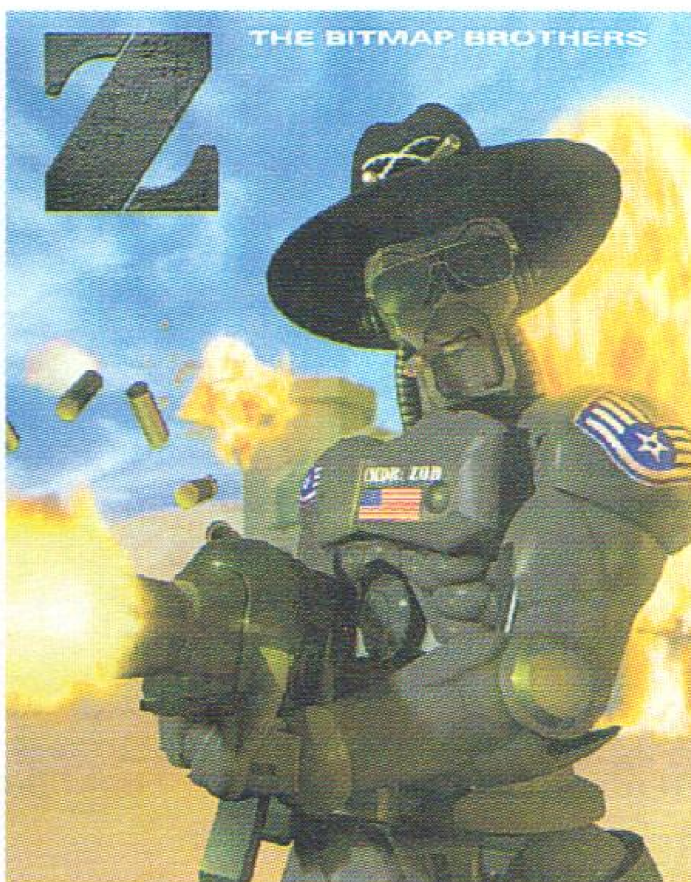
BEELD:	2
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	1





Z

Softwarehuis: The Bitmap Brothers.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-4.
Handleiding, schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 119,95



Aanbevolen: Pentium 90Mhz., 16Mb., SVGA, 2x speed CD-ROM drive. 2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem, 2 t/m 4 via een IPX of NetBios compatibel netwerk.

De installatie van dit strategiespel gaf een probleem, dat (althans in mijn geval) minder ernstig bleek dan het aanvankelijk leek. Bij het installeren en opstarten van het spel in SVGA gebeurde niets (ook niet met de bijgeleverde UNIVBE videodriver) en dat is vervelend, want dan moet je op je fraaie Pentium machine in VGA gaan werken. Toen het spel in VGA eenmaal liep, kon ik echter wel omschakelen naar SVGA via de menu-optie rechts onder in het speelveld, dus dat is misschien een tip als enkelen van jullie hetzelfde probleem tegenkomen.

In eerste instantie lijkt het spel een variant op Dune 2 en Command & Conquer. Je begint in een gebied dat verdeeld is in sectoren. Elke speler begint met 1 sector en één hoofdkwartier. De rest van de sectoren is neutraal gebied, en dat is herkenbaar aan de grijze vlaggen die in deze gebieden wapperen. De spelers hebben elk een vlag in een eigen kleur (b.v. rood of blauw) die te zien is op het hoofdgebouw dat elke speler heeft. Het belangrijkste verschil met de twee andere genoemde strategiespellen is, dat we ons nauwelijks hoeven bezig te houden met het vernietigen van gebouwen van de tegenstanders of het maken van eigen nieuwe bouwwerken. Het gaat erom met je legers de vlaggen van de diverse sectoren te veroveren en vervolgens deze sectoren te verdedigen. De eventuele fabrieken in deze sectoren gaan automatisch produceren voor de partij die de vlag in handen heeft en andere gebouwen (b.v. een radarpost) doen dienst voor die partij. Wat geproduceerd kan worden is wel variabel. Per gebouw kun je keuzes maken uit meerdere objecten die geconstrueerd kunnen worden, en hoe meer sectoren je in handen hebt, hoe sneller de bedrijven hun constructies kunnen voltooien. Het bezetten van 'lege' sectoren is bij dit spel dus ook nuttig. Pas als je een fikse overmacht hebt en alle sectoren in jouw handen zijn, kun je het hoofdkwartier van de tegenpartij aanvallen. Dit is het enige gebouw dat echt vernietigd moet worden. Als dat lukt is een missie afgelopen.

Er zijn 20 missies in het spel, die in moeilijkheidsgraad langzaam worden opgebouwd. In de eerste missie heb je slechts legers en jeeps en bestaat het gehele gebied uit 9 sectoren. Naarmate je in een hoger level komt worden de gebieden groter (steeds een paar sectoren meer) en wordt het legertuig uitgebreid. Er verschijnen tanks, raketten, e.d. en de strijd wordt heviger. De reikwijdte van de wapens wordt ook steeds groter dus het spel wordt steeds lastiger; zeg maar gerust moeilijk vanaf de 4e missie.









STRATEGIE

De strategie is heel apart bij dit spel, en heel wat leunstoelgeneraals zullen deze niet altijd kunnen waarderen. De kunstmatige intelligentie van het programma is dusdanig goed dat de computerpartij nogal willekeurig speelt en het erg veel lijkt alsof je een menselijke tegenstander hebt. SAVE je een spelsituatie, en haal je deze later weer binnen dan zul je, als je zelf dezelfde strategie volgt, toch een ander spelverloop krijgen. Zo heb ik in één scenario, met dezelfde strategie, 1 keer een partij gewonnen en 2 keer verloren. Ondanks dat er maar 20 missies zijn, kun je het spel dus toch vele malen spelen. Uiteraard kun je met menselijke tegenstanders meer variatie krijgen, maar wanneer je tegen de computer speelt heeft dit programma ook heel wat afwisseling te bieden.

Dat het programma "at random" werkt mag blijken uit het volgende voorbeeld: in de sectoren staan -bij het begin van een spel- vaak verlaten voertuigen en kistjes granaten. Stuur je een ploeg op pad, dan zal deze soms een voertuig gebruiken of onderweg de granaten meenemen, maar soms doen de legers dit niet. Hebben ze granaten, en denk jij dat dit lekker handig is, dan kan het voorkomen dat een ploeg deze niet gebruikt om de vijand uit te schakelen, maar daarentegen om een gat te slaan in een muur of in een rotswand om zo een kortere route te creëren. Bij een confrontatie met de vijand kan het dus gebeuren dat jouw ploeg geen granaten meer heeft en de vijand wel. Je kunt dit wel voorkomen door je ploegen gerichte deelopdrachten te geven (pak de granaten, gebruik de jeep, rij om de rotswand heen en val de vijand aan), maar dit is zeer arbeidsintensief. De andere ploegen en voertuigen en de diverse gebouwen moeten immers ook opdrachten krijgen, terwijl de tegenpartij (mits dit een computerpartij is) duidelijk veel minder problemen heeft met dergelijke opdrachten. Een computerpartij speelt bij Z weliswaar niet in het moordende tempo dat we kennen van Warcraft, maar de bedenktijd is duidelijk minder dan bij ons gewone mensjes. Deze methode vergt dus nogal wat energie. Te veel, dus laten we maar hopen dat er paar snuggere 'soldaten' tussen zitten die niet als een idioot alle bergwanden opblazen. Je zult de meeste tijd de opdrachten toch echt moe-





ten delegeren aan de leider van de ploeg en dan maar hopen dat ze er wat van maken.

GEWELD

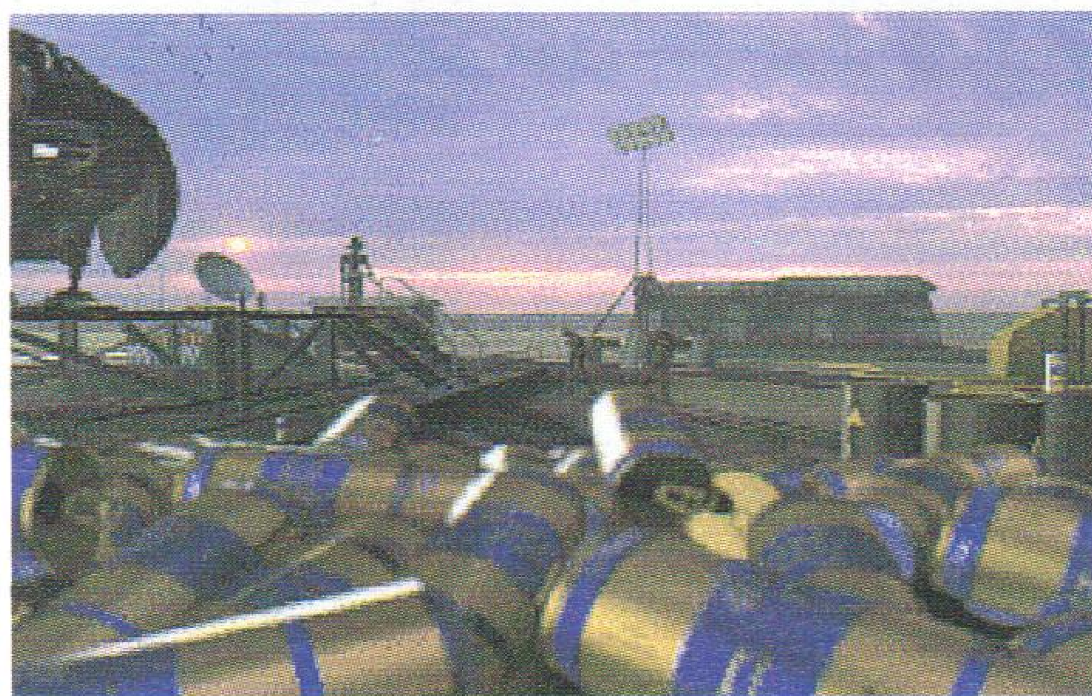
Het spel is zeer gewelddadig. Dit blijkt uit de enorm overdreven ontploffingen, de rondvliegende lichamen, ijselijke kreten en het taalgebruik. In enkele landen is men niet zo gek op zulke gewelddadige spellen en in Duitsland zijn ze zelfs verboden als in de spellen op mensen wordt geschoten. Doom is bij onze oosterburen dan ook taboe, maar wordt uiteraard vol overgave gespeeld en staat in alle hitlijsten (maar dan als D**M, want ook de naam is daar verboden). De makers van dit spel (The Bitmap Brothers, bekend van o.a. Xenon, Gods, The Chaos Engine en enkele andere toppers) hebben dit handig omzeild door de soldaten te vervangen door robots. Dit blijkt echter voornamelijk uit de tussenfilms waar Amerikaanse robots, met cowboyhoeden en zonnebrillen, zeer krachtige taal uitslaan om vervolgens zuipend, sigaren rokend en zwetend een feestje bouwen op elke overwinning. Binnen het spel zijn de figuurtjes niet te onderscheiden van de 'gewone' soldaten uit b.v. Command & Conquer, dus het gaat hier om zeer geavanceerde robots met erg menselijke trekjes die negatieve publiciteit, of zelfs een verbod, moeten voorkomen.

BEELD EN GELUID

Je kunt kiezen uit VGA of SVGA en de doorgewinterde speler weet, dat dergelijke spellen heel wat prettiger spelen in SVGA omdat je dan gewoon meer overzicht hebt en minder hoeft te scrollen. Dit scrollen gebeurt bij Z nogal schokkerig, bij ons zowel op een Pentium 90 als op een Pentium 133, maar dat is dan eigelijk het enige nadeel van dit spel. De beelden zijn verder voortreffelijk, maar, zoals al gezegd, zeer overdreven. Gigantische ontploffingen, rondvliegende lichamen, rotsblokken of vuurbollen vullen soms je halve scherm, ook als er gewoon met een geweertje geschoten wordt. Hierbij lekker achtergrondmuziek, spraak (voornamelijk vloeken, gillen en schreeuwen) en zeer veel geluidseffecten. Nee, dat zit allemaal wel goed, en wordt getoond in vogelperspectief, iets schuin van bovenaf gezien voor een 3-D effect.

Wat ook goed zit is de besturing en zijn de menu's. Heel duidelijk, zeer logisch en ondersteund door een eenvoudige maar goed samengestelde handleiding. Binnen een kwartier zit je te spelen en na een uurtje weet je echt alles en kun je je volledig toeleggen op het moorden en vernietigen... sorry, op het uitschakelen van de robots.

Om het visuele gedeelte zoveel mogelijk te variëren wordt -buiten de videofilmpjesgebruik gemaakt van verschillende achtergronden tijdens de missies. Woestijn, ijs, grasland en andere gebieden zorgen voor de afwisseling.





CONCLUSIE

Liefhebbers van b.v. Warcraft zullen het bouwen van dorpen en vestingen missen. Dune 2 en Command & Conquer hadden ook wel wat bouwopdrachten, maar wie die spellen leuk vindt zal Z ook kunnen waarderen. Geld heb je in Z ook niet nodig, dus de strategie spitst zich toe op het veroveren en vooral het behouden van de sectoren. Daarnaast is Z toch ook wel een actiespel, dus dat moet je aanspreken. Er wordt niet in beurten gewerkt en er zijn dus geen wachttijden. Het spel loopt door, net als b.v. bij Warcraft, dus Z is ideaal voor strategen met peper in de kont.

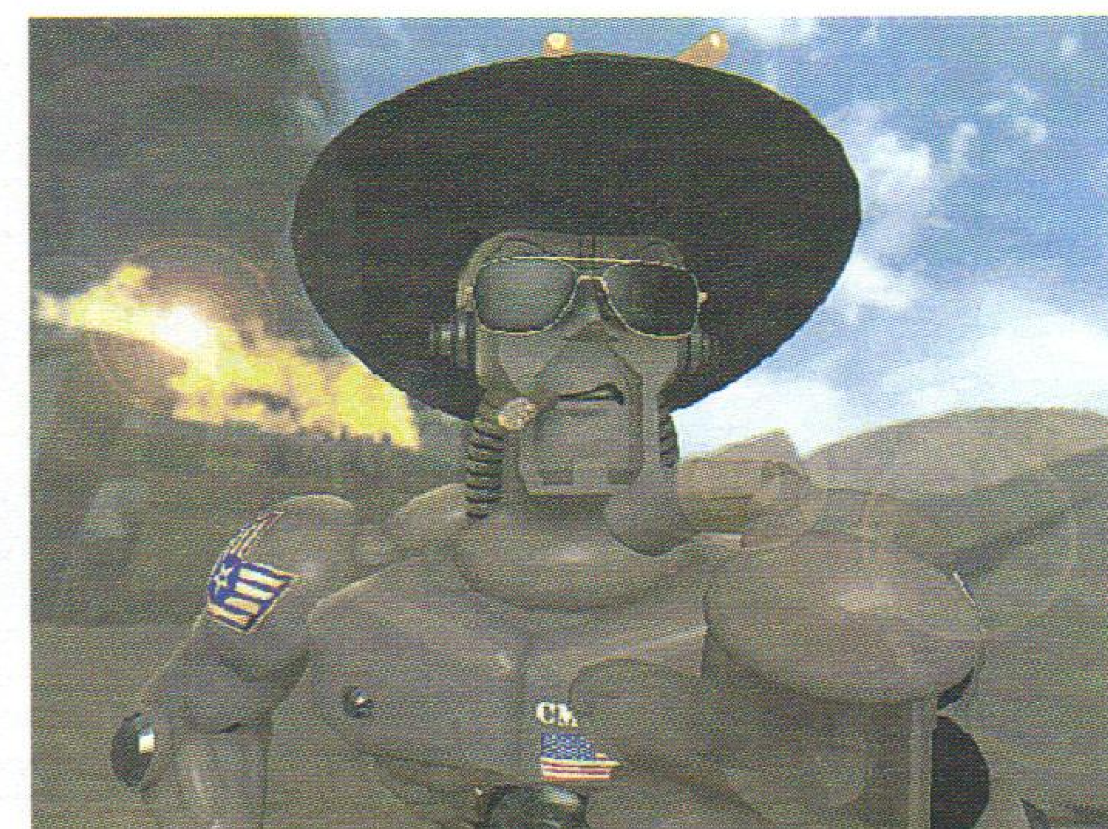
Ik kon het allemaal wel waarderen. Soms was het wat frustrerend dat eenzelfde missie niet altijd hetzelfde verliep, maar een andere keer was dit juist wel weer leuk. Variatie is er in ieder geval voldoende en zelfs een vleugje humor kom je tegen; vooral in de videofilms die de missies aan elkaar breien. Als je dan ook de cowboys niet al te serieus neemt, haal je met Z een uitstekend -maar wel pittig geprijsd- programma in huis.

Ik eindig met de woorden van General Zod (zie foto onder), die goed de sfeer van het programma tekenen: "I love the smell of napalm in the morning".

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

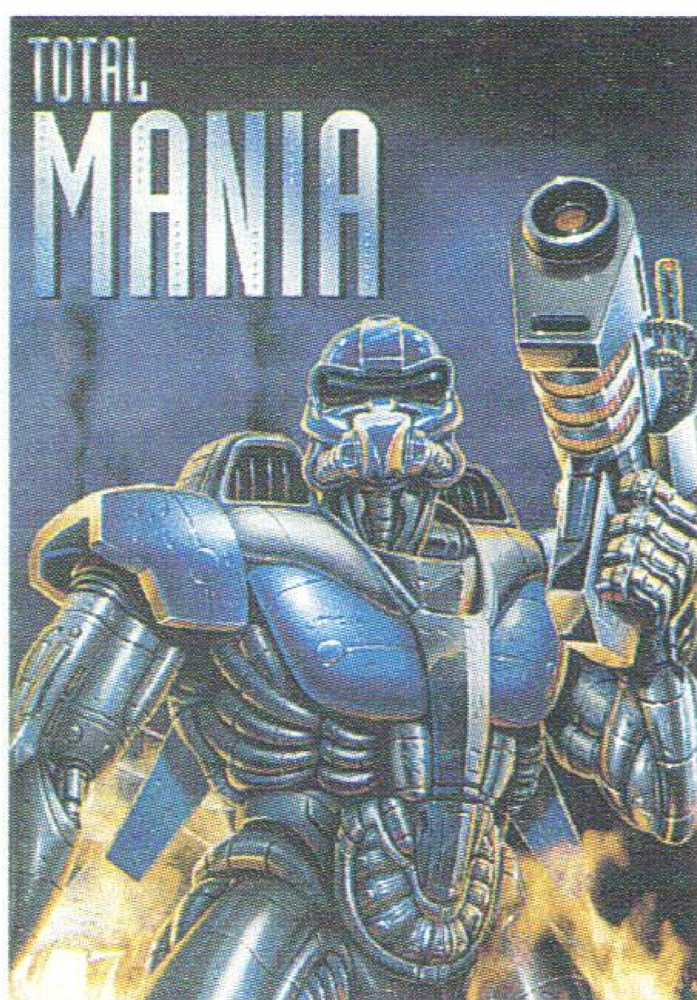
Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.



TOTAL MANIA

Softwarehuis: Cinematix Studios.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-8.
Handleiding, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen: Pentium processor.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem, 2 t/m 8 via een netwerk.
De video-filmpjes kunnen lo-res of hi-res worden weergegeven. Hi-res vanaf een quad speed CD-ROM drive, lo-res kan vanaf een 2x speed CD-ROM drive. Verder kan dit vanaf de harddisk, maar dit kost bij hi-res 90Mb.
De "Cinematic Cut Scenes" kunnen alleen vertoond worden onder Windows 95.



Total Mania (een demo en een Amerikaanse pré-productie versie werden uitgebracht onder de naam "Total Mayhem") is een "strategic combat game" met een vleugje RPG elementen. In 20 missies moeten we op pad met een ploeg Cyborgs om diverse opdrachten uit te voeren. Tijdens deze opdrachten ontmoeten we tegenstanders die we via het bekende schietwerk moeten elimineren en om de opdrachten te volbrengen moeten we zoeken in gebouwen van meerdere verdiepingen. Strategie en een neus voor priegelig zoekwerk is nodig, want eenvoudig van locatie naar locatie lopen is niet mogelijk. Je zult je weg moeten zoeken door bossen of langs afgronden en in de gebouwen via trappen. In het laatste geval moet je ook op zoek naar schakelaars of sleutels en moeten soms obstakels rigoureus uit de weg geruimd worden. Voor de broodnodige variatie heeft het spel 65 verschillende vijanden, diverse wapensystemen en moeten de Cyborgs aan de praat gehouden worden met behulp van batterijen, reparatie-kits en med-packs. Alle spulletjes kun je kopen bij de supermarkt op de basis, mits je geld hebt, en dat moet je tijdens de missies verzamelen.
Je kunt de gehele ploeg besturen of de figuren afzonderlijk. Een klein iconenoverzicht onderin het scherm dient om speciale



opdrachten te geven of items te gebruiken. Door de eenvoudige bediening is het spel goed toegankelijk, ondanks de matige handleiding waarin o.a. het gehele installatie-gebeuren niet wordt beschreven.
Over beeld (SVGA) en geluid kunnen we kort zijn: beiden zijn goed. Het spel wordt verder opgefleurd met tussenfilmpjes en 6 CD-audio-tracks zorgen voor een passend achtergrondje.

PRUTSEN

Zoals al gezegd, de handleiding is matig en ook de informatie in de README file op de CD is nogal beknopt, zodat de installatie (vooral onder Win95) wat krakkemikkig verloopt. Ook het spel zelf loopt niet helemaal vlekkeloos, daar, op diverse locaties, de manschappen klem komen te zitten, elkaar blokkeren of gewoon elkaar kwijtraken. Met wat prutsen en knoeien is dit allemaal op te lossen en het zal zelden voorkomen dat je hierdoor een missie moet afbreken, maar een patch voor deze kleine bugs zou welkom zijn. Laten we echter eerlijk zijn, dergelijke missies verlopen in werkelijkheid ook niet helemaal gladjes. Het spel is trouwens veel te aardig om hier al teveel drukte over te maken.

CONCLUSIE

Ondanks de kleine onvolkomenheden is dit gewoon een goed spel als je een lekker strategiespel zoekt met wat schietwerk, wat zoekwerk en niet al te lastige opdrachten. Tegen de tijd dat je aan de moeilijke missies begint heb je het spel dusdanig onder de muis dat ook deze geen problemen zullen opleveren.
Het spel is een regelrechte Syndicate kloon met wat minder spelkwaliteiten. Binnenkort komt Syndicate Wars, dat veel spectaculairder is, maar in SVGA meer machinepower nodig heeft. Dit is dus een leuk tussendoortje.

Alfred.





BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.



ThrustMaster **GRAND PRIX 1** Racing Wheel

Dit stuurwiel is vrijwel gelijk aan de Thrustmaster Formula T2, dat we beschreven in Software Gids nr. 38. De verschillen zitten voornamelijk buiten het stuur zelf: bij de Grand Prix 1 treffen we geen console met pedalen meer aan en ook geen versnellingspook. Het 'lastige' snoer uit nr. 38 is hiermee ook verleden tijd. In plaats daarvan gaat het schakelen, remmen en gasgeven nu via het stuur zelf. Met 2 hendels, aan de achterzijde van het stuur, kunnen we gasgeven en remmen en met 2 kleine knopjes op de voorzijde van het stuur kan op- of teruggeschakeld worden. Omdat dit nu via het stuurwiel gebeurt is dit (afneembare) stuur via een klein snoer en een stekkertje met de console verbonden. Het ziet er allemaal dus net zo uit als bij een echt F1 stuur, alleen krijg je bij Thrustmaster geen boete als je vergeet je stuur terug te plaatsen na het verlaten van de wagen.

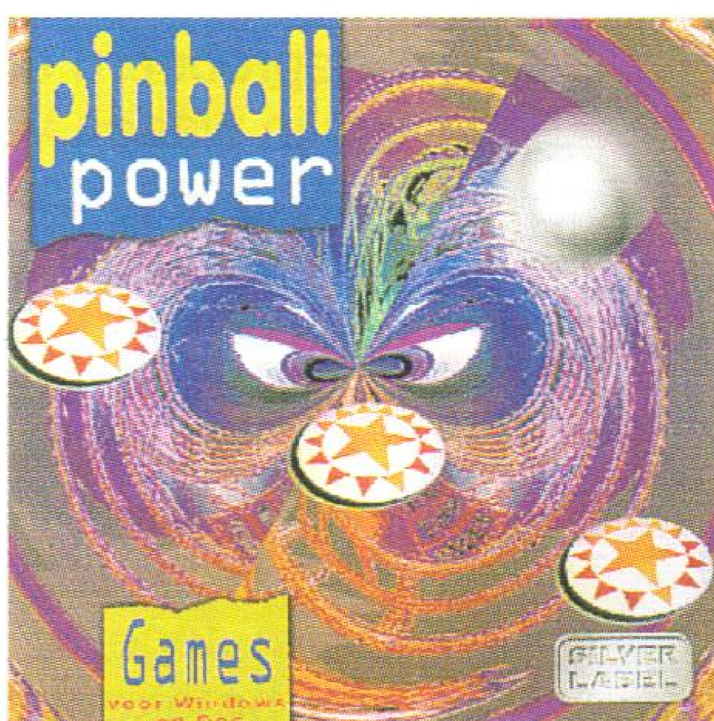
Ook veranderd (lees verbeterd) is de -nog steeds zeer beknopte en sober uitgevoerde- handleiding. De documentatie vermeldt nu wel het gebruik van de converter en tevens het toepassen van het stuurwiel op andere programma's dan F1, zoals Indy Car, Nascar, Need For Speed, Screamer en World Circuit.
Niet vermeld is Grand Prix 2, maar wij kunnen mededelen dat het stuurwiel daar prima mee werkt. Wij hebben GP2 gereden met de standaard I/O kaart en moesten daarvoor de bijgeleverde converter gebruiken. Verder stuur je goed bij vrijwel alle raceprogramma's die een gewone joystick ondersteunen, via de standaard I/O poort, maar het blijft noodzakelijk te vermelden dat de documentatie een echte Gamecard aanbeveelt en dat het mogelijk is dat een stuurwiel op de standaard I/O kaart niet optimaal functioneert. We moeten hier volledigheidshalve bij vermelden dat het Formula T2 stuurwiel op onze computers met standaard I/O poort geen echte problemen gaf, maar dat het F1 wiel, op een gewone I/O kaart iets beter lijkt te functioneren dan de T2.
Tussen de diverse I/O kaarten zijn natuurlijk ook verschillen. Zo stuurden beide apparaten soms soepeler op de I/O poort van een Soundblaster 16 geluidskaart, dan weer beter op een standaard I/O kaart. Een echte gamecard is natuurlijk ideaal maar dat kost weer een bedragje extra en bij sommige spellen is zo'n kaart overbodige luxe. Je kunt zo'n stuurwiel (of b.v. een speciale flightstick) het beste eerst uitproberen op de standaard poorten en pas bij tegenvallende resultaten tot aanschaf van een Gamecard overgaan.
Wat de calibratie betreft is het bij 'vreemde spellen' soms even puzzelen, maar met de voorbeelden van de 6 programma's uit de handleiding is er best uit te komen.



De vereenvoudigde uitvoering van dit wiel heeft natuurlijk voordelen wat betreft de prijs. Minder hardware kost minder geld. De Grand Prix 1 kost FL. 189,=.
Wat het rijden betreft zijn de stuurwielen gelijk. Waar het gaat om het bedienen van versnelling, gasgeven en remmen wordt de persoonlijke voorkeur belangrijk. In de praktijk maakt het niet uit of je nu schakelt via het stuur of via een pook. Gasgeven en remmen via de hendels op het stuur went binnen een kwartiertje.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

PINBALL POWER

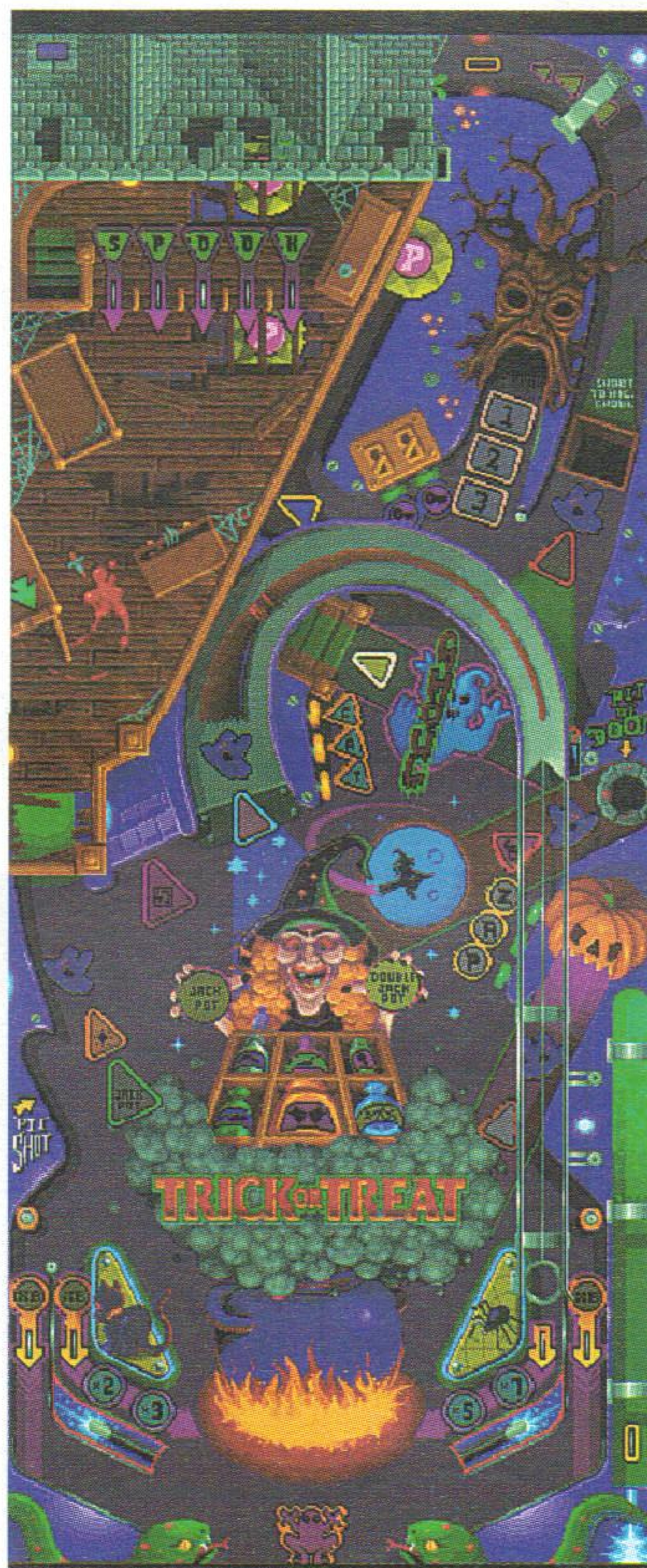


In de "Silver Label" serie van Electronic Entertainment is een verzamel CD uitgekomen met daarop 14 shareware versies van flipperkasten. Dit zijn dus dezelfde versies als die je b.v. via een BBS of via Internet kunt inladen en die regelmatig te vinden zijn op de vele andere verzamel CD's. De flipperfanaat zal ze allemaal wel kennen en/of hebben, maar voor wie nog wil kennismaken met het flipperen op de PC is dit een uitstekende manier om te proeven en evt. een keuze te maken voor een complete versie van zo'n shareware product; al zul je voorlopig met deze verzameling heel wat uurtjes zoet zijn en niet snel behoefte hebben aan iets nieuws op dit gebied.

Op deze CD staan de volgende flipperspellen:
Diabolo, Epic Pinball, Pinball Dreams 1 en 2, Julieta, Pinball Illusions, Psycho Pinball, Rock Fantasy, Royal Flush, Silverball, Spider Pinball, The Web, Tristan en Willi's Pinball.

De liefhebber die nu de wat minder bekende namen prevelt en zich afvraagt of je deze CD nu wel moet aanschaffen voor die onbekende namen kan ik een eenvoudig antwoord geven: nee! Deze 'onbekenden' zijn ronduit slecht. Weinig interessant is Pro Pinball The Web daar het hier om een 40 seconden demo gaat en heel magertjes is Julieta, een pinball construction kit onder Windows.
Deze CD is moet het hebben van de bekende namen als Epic, 21st Century en Amtex. Je krijgt dan 9 redelijke tot zeer goede kasten waarvan het merendeel op een 386DX/33Mhz. al prima draait. Het installeren gaat bijzonder gebruiksvriendelijk via een Nederlands menu.
Voor deze 9 flipperspellen betaal je FL. 9,95. Echt waar! Probeer ze voor dat bedrag allemaal maar eens te downloaden.

Beschikbaar gesteld door Electronic Entertainment Publishing.

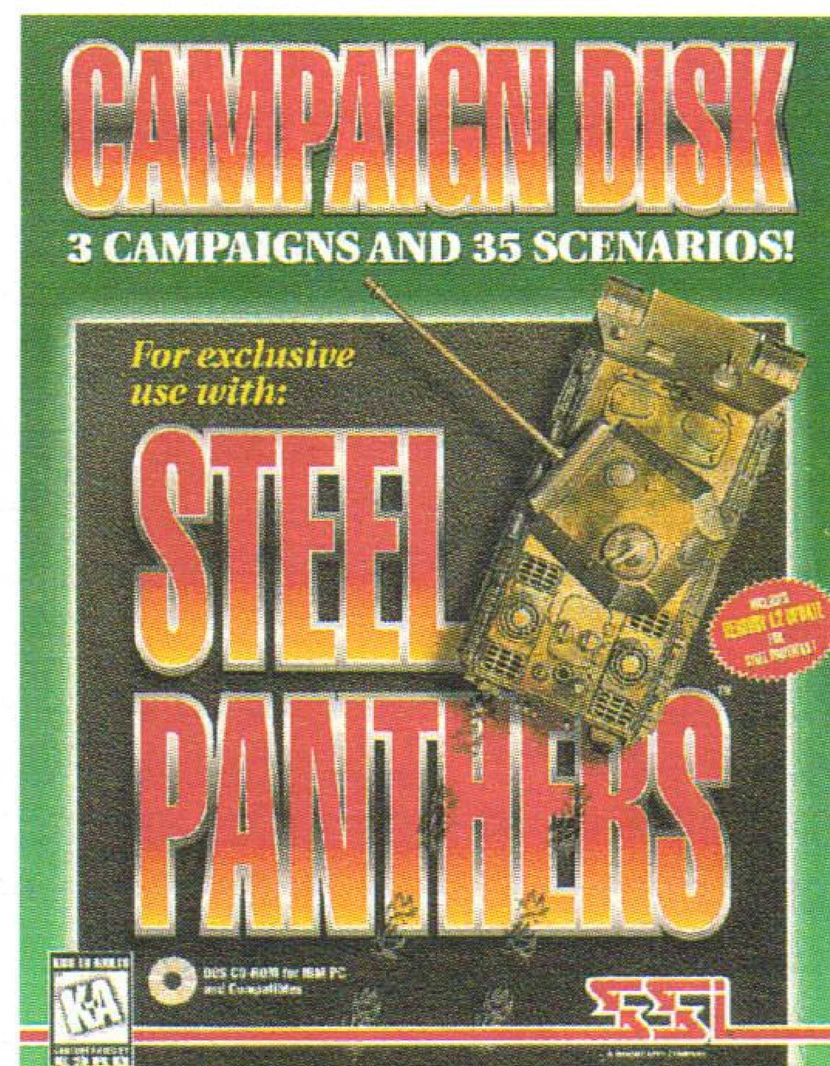


STEEL PANTHERS CAMPAIGN DISK

Softwarehuis: S.S.I.
Werkt alleen met het programma STEEL PANTHERS.
Richtprijs: FL. 49,=

Deze aanvulling op het programma Steel Panthers (zie recensie in Software Gids nr. 35) staat op CD-ROM ("disk" betekent hier dus echt "schijf" en geen "diskette") en bevat 3 nieuwe campaigns en 35 nieuwe scenario's.
In onze recensie was sprake van kleine onvolkomenheden in het programma Steel Panthers die kleine storingen en andere ongemakken veroorzaakten. Het gros hiervan is nu verleden tijd, want op deze CD wordt tevens een update versie 1.2 voor het hoofdprogramma geleverd. Zit je na installatie hiervan nog met narigheden dan wordt het misschien tijd om op zoek te gaan naar recentere drivers voor je videokaart en/of je geluidskaart.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



ROLE PLAYING ON-LINE MET:

MERIDIAN 59

Softwarehuis: Archetype/3DO
Min. 80486/66, min. 8Mb., Windows 95 of NT.
MODEM: baudrate 9600 of hoger, ca. 20Mb. vrije harddiskruimte.
Winsock-type (SLIP/PPP) Internet verbinding met echt IP adres.
Muis/keyboard.
Windows compatibele geluidskaart.

RPG VIA INTERNET

On-line spelen via Internet bestaat al enkele jaren, maar beperkte zich tot voor kort eigenlijk tot het elkaar te lijf gaan in DOOM-achtige spellen. In een Amerikaans tijdschrift lazen we een artikel over dit MERIDIAN 59 en dat leek ons wel wat: een RPG met echte mensen. We werden niet teleurgesteld, want na een half uurtje spelen lagen we al in een deuk van het lachen. Het bèta-test programma kon ingeladen worden via de Archetype site (deze is inmiddels opgeheven, omdat binnenkort de officiële versie uitkomt), wat bij mij ruim 3 uur duurde. Dan laat je je registreren als bèta-tester (naam en e-mail adres opgeven), waarna de laatste update aan het programma toegevoegd wordt. Dat duurt ook nog eens een minuutje of tien. Via je e-mail adres krijg je je de bevestiging van je aanmelding + een password en je krijgt een server toegewezen. Vervolgens moeten de spelgegevens van dat moment eraan toegevoegd worden (ook weer 10 minuten) en dan kan het avontuur beginnen.

CEDRIC, JIJ HIER?

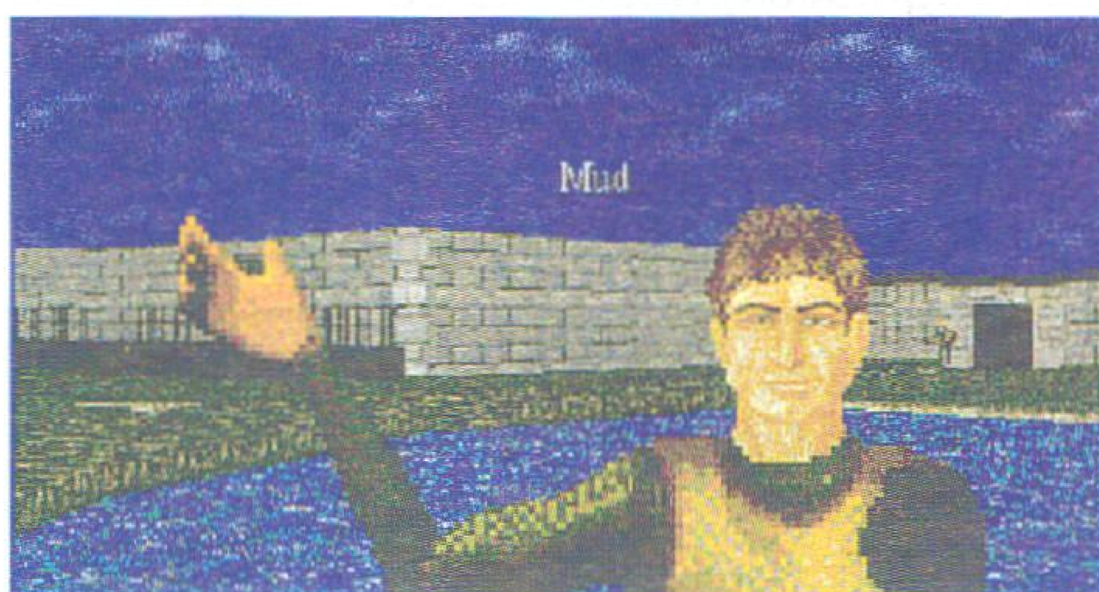
Na het installeren en opstarten komt er een fraai introscherm tevoorschijn, dat mij sterk doet denken aan King's Quest 5, compleet met het uiltje van King Graham. Hier kun je, alvorens het Net op te gaan, de handleiding raadplegen met een heel aardig MIDI muziekje op de achtergrond.
Als je mazzel hebt, kun je daarna inloggen. Het komt echter maar al te vaak voor dat de server al overbevolkt is en dan krijg je het advies het later nog maar eens te proberen. Niet zo verwonderlijk, want bij het afsluiten van de bèta-test waren er al meer dan 25.000 (!) deelnemers.

LEUK!

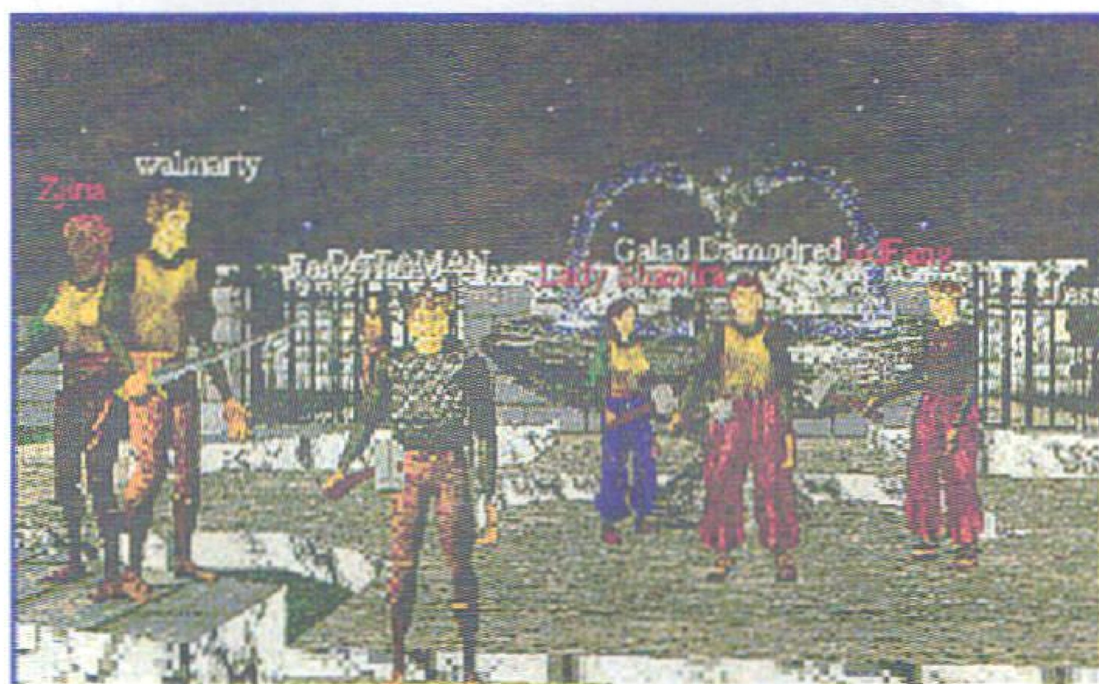
Eindelijk was het dan gelukt en kon ik mezelf lanceren. Als nieuwe speler begin je met het aanmaken van een "character" en dat is voor RPG-ers bekend terrein. Strength, Stamina, Agilty, Intelligence, etc. indelen en je voorzien van een portretje. Binnen het spel wordt dit door jou samengestelde hoofd op een lichaam gezet en zo word je door je medespelers gezien, compleet met naam.
Het avontuur start altijd in een stad (random) en in een "inn". Door het aanklikken van een zuil krijg je instructies omtrent de spelregels en maak je gelijk kennis met andere spelers, die in mijn geval net zo groen waren als ik.
Meridian 59 speelt zich af in een DOOM-achtige 3D omgeving, dus je kijkt om je heen in "first person view", waarbij je 360 graden kunt draaien en tevens omhoog en omlaag kunt kijken. Zelfs een automapping ontbreekt niet.
Grafisch ziet het er allemaal zeer acceptabel uit; een beetje een kruising tussen Arena The Elder Scrolls en Thunderscape.













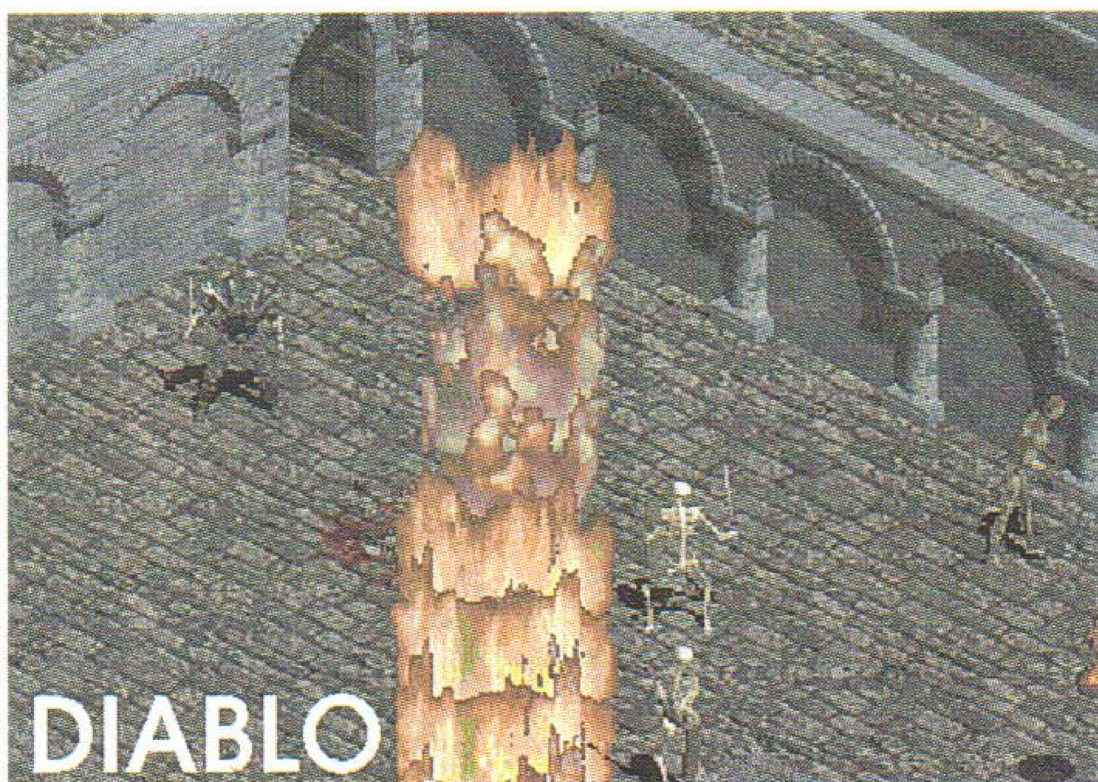
Screenshots: MERIDIAN 59

HALLO, HOE IS HET?

Het allerleukste van zo'n on-line spel is natuurlijk de communicatie met andere spelers. In de herberg kun je met een persoon apart spreken of door "say" in te tikken met alle aanwezigen een babbel maken. Er is ook nog een "broadcast" optie, waarmee je alle deelnemers aan het spel tegelijk een bericht kunt sturen en dat is echt een giller. Zelfs als je helemaal niets onderneemt en enkel die berichten leest, lig je al dubbel van het lachen. Wat dacht je van deze: "Help, ik heb een Blink Spell gebruikt en nu hang ik vast in een balkon!" (Het is een bèta test, dus er zitten nog wat bugs in).
Dit vond ik ook een sterke: "Welke vuile dief heeft mijn lijk leeggeroofd, toen ik dood was?" (Je kunt in Meridian 59 nooit echt doodgaan. Als je het loodje legt, kun je weer terugkomen met wat minder Health Points en wat minder geld. Als het helemaal misgaat, kun je altijd via "Suicide" en dan "Create New Character" opnieuw beginnen).
Zelf had ik ook nog een aardig stuntje. In de herberg had ik de "Rest" optie even uitgeprobeerd en toen ik "wakker werd", was mijn wapen verdwenen (waarschijnlijk gejat). Toen ik met een zekere Skullrogl stond te converseren om uit te vinden hoe ik aan een ander wapen kon komen, kreeg ik het advies om op ALT-F4 te drukken. Tenminste, dat dacht ik, want die boodschap bleek voor die vent in dat balkon bestemd te zijn. Skullrogl zal wel raar opgekeken hebben, toen Jocelyn plots wegfloepte, want ALT-F4 betekent zoveel als zelfmoord plegen en brengt je in één keer terug naar je Windows desktop.

SLUITINGSTIJD

Toen maar weer opnieuw ingelogd en het stadje gaan verkennen. Zoals in elk RPG zijn er winkeltjes, waar je spullen kunt kopen en verkopen, er is een bank om overtollig kapitaal veilig te stellen en er is een Adventurer's Hall. Daar kunnen spelers mededelingen plaatsen (net zoals in de supermarkt) en lees je dingen als: "Ik heb een zwaard over. Wil iemand dat ruilen voor een harnas?" of "Ik heb de opdracht een Amulet of Darkness te zoeken. Kan iemand me vertellen waar ik dat kan vinden?"
Na een half uurtje (nog steeds zonder wapen) door het stadje en de omgeving gezworven te hebben, begon ik het zaakje een beetje door te krijgen. Maar het was ineens uit met de pret, want we kregen een mededeling dat de server ging sluiten om wat bugs uit het programma te halen. Boegeroep alom natuurlijk, want we hadden net zo'n lol met elkaar.
Ik ga het nog even proberen, want aan vechten met monsters ben ik nog niet toegekomen. Wel zag ik een medespeler een monster te lijf gaan.

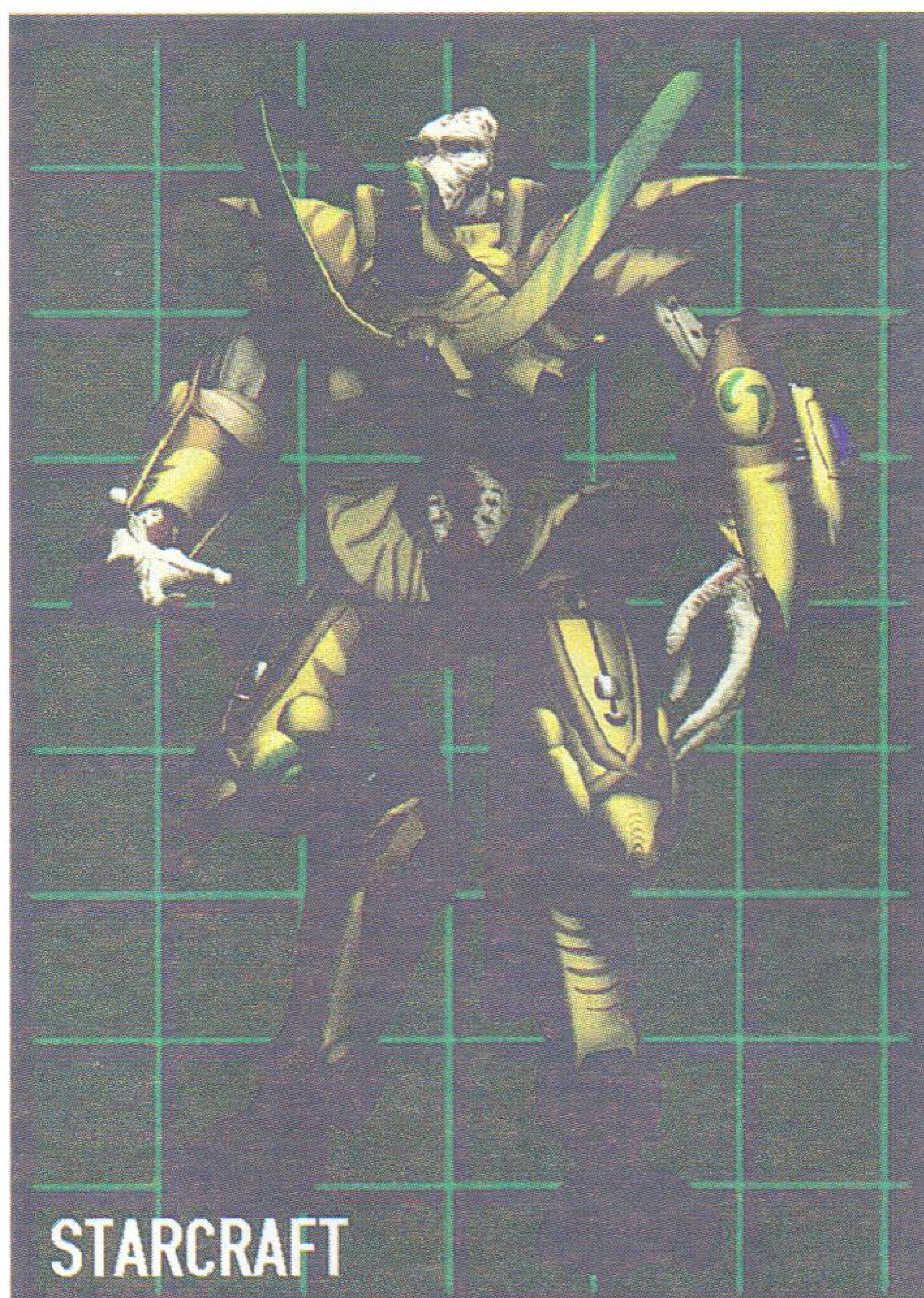


NET-LAG

Inmiddels is de bèta-test definitief afgesloten voor nieuwe spelers, heb ik net 200.000 goudstukken van ene Joseph the Weird gehad (die meteen daarna zelfmoord pleegde) en ze snel naar de bank gebracht. Het vechten gaat me ook wat beter af, al moet erbij gezegd worden dat dit heel erg traag kan gaan, als er veel medespelers zitten te "broadcasten". Op de ECTS in London werd me door Adam Maxwell van Blizzard verteld, dat dit verschijnsel "net-lag" genoemd wordt en dat vooral spelers in Europa daar flink last van kunnen hebben. De servers van MERIDIAN 59 bevinden zich allemaal in de V.S., dus de verbinding met Europa komt tot stand via een heleboel lussen. Vooral na 17.00 uur merk je dat de Amerikanen mee gaan doen, dus eigenlijk kun je hier het beste 's-morgens gaan spelen, als ze daar nog liggen te pitten.

ULTIMA ONLINE en BATTLENET

3DO was de eerste die met het idee voor een online RPG kwam, maar er zijn kapers op de kust. Origin begint dit najaar met de bèta-test van ULTIMA ONLINE, maar daarvoor kan geen software ingeladen worden. De bèta-versie staat op een CD-ROM, waarvoor deelnemers buiten Amerika US$ 10,= moeten betalen. Dat gaat nog, maar ze willen die tien bucks ook nog eens via een "international money order" hebben en dat kost op het postkantoor FL. 20,=. Ik heb het er maar op gewaagd en ze gewoon een briefje van tien dollars in een envelop gestuurd. Als het allemaal in orde komt en de test begint, zal ik daar in de volgende Software Gids zeker verslag van doen.







BATTLENET is weer een ander verhaal. Dit wordt de online service van Blizzard Entertainment en het eerste spel dat hierop gelanceerd wordt is het dungeon RPG DIABLO. Eerdere Blizzard producties zoals Warcraft II worden al via Internet gespeeld, maar die service wordt niet door Blizzard zelf verzorgd. Iedereen die DIABLO koopt kan meedoen aan het online spel via een speciale optie en er zijn geen kosten aan verbonden. Voor het deelnemen aan sommige online spellen schijn je namelijk een abonnement te moeten nemen bij het betreffende softwarehuis, maar dit is dus bij Blizzard niet het geval. Na het spelen van 1 level van DIABLO met een speciale pré-release demo, die ik op de beurs van Adam had gekregen, ben ik al helemaal verslaafd aan dit spel en zie ik dit online gebeuren helemaal zitten.
De tweede productie van Blizzard die het net op wordt geslingerd zal STARCRAFT zijn: een strategiespel in de stijl van Warcraft, maar veel geavanceerder. STARCRAFT komt pas medio volgend jaar op de markt, dus daarvoor zullen we nog wat geduld moeten opbrengen.
Het bijzondere van BATTLENET is dat Blizzard de "net-lag" wil gaan bestrijden door het plaatsen van speciale satellieten voor deelnemers buiten de V.S., zodat de servers, waar dan ook ter wereld, voor een snellere verbinding zonder hinderlijke vertragingen kunnen zorgen.





DE TOEKOMST

"De handel" ziet de ontwikkeling van dit online spelen met lede ogen aan, maar de opmars is niet te stuiten. Naar verwachting zal het hoogtepunt van het spelen via Internet (of andere netwerken) over een jaar of 4 bereikt zijn. Voorlopig is het nog behelpen vanwege de traagheid en de ontoereikende technologie van Internet, maar dat weegt toch niet op tegen de lol die je met deze spellen en uiteraard de andere spelers kunt hebben. Mijn enthousiasme kent geen grenzen......

Jocelyn.





TIME COMMANDO

Softwarehuis: Adeline Software.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.10+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, keyboard.
Roland RAP-10, Sound Blaster en compatibel, Ensonic Soundscape, Gravis Ultrasound, Microsoft Windows Soundsystem, ESS Technology, Wavejammer, .
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels, Frans, Duits, Italiaans, Zweeds, Spaans, Portugees.
Richtprijs: FL. 119,95

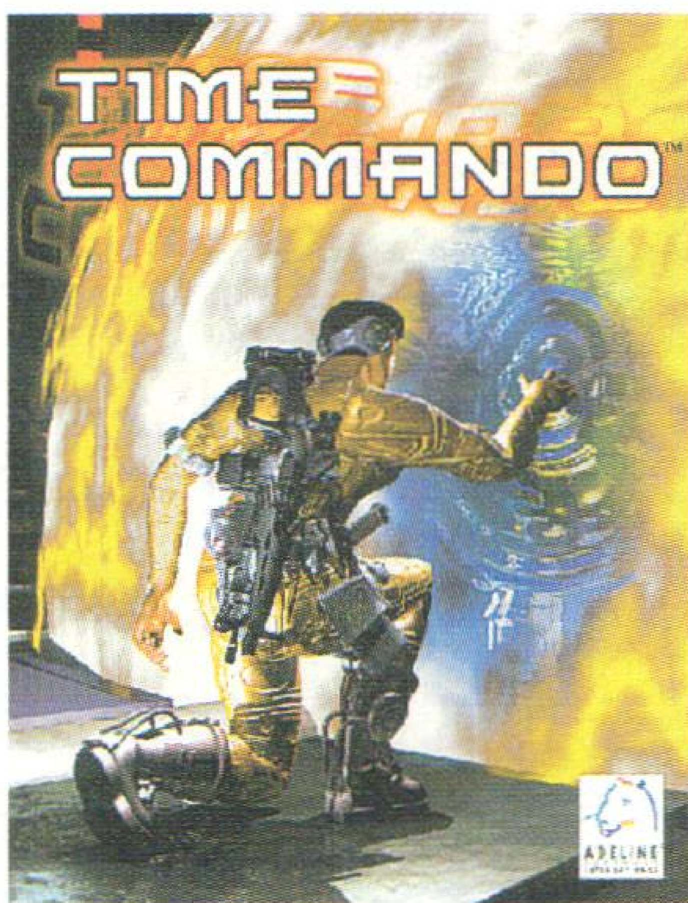
Aanbevolen: Pentium processor, 16Mb. geheugen, 4x speed CD-ROM drive, wavetable geluidskaart (SB AWE32).
Onder Windows 95 is minimaal een Pentium processor noodzakelijk.

VERHAAL

In het achtergrondverhaal bij dit spel is de computer van het Historical Tactical Centre geïnfecteerd door een virus. Om dit virus te vernietigen moet je een reis in de tijd maken door 8 periodes in de geschiedenis: pré-historie, Romeinse Rijk, Feodaal Japan, Middeleeuwen, Amerika in de 16e eeuw, de 20e eeuw en de toekomst. Tijdens deze reis moet je niet geïnfecteerde geheugenmodules zoeken en deze in een negende level gebruiken om het virus onschadelijk te maken. In deze reis is de tijd extra belangrijk. Hoe langer je onderweg bent, hoe lastig het wordt om het virus te elimineren.

BEELD EN GELUID

Het spel komt van de makers van o.a. Little Big Adventure en Alone in the Dark, dus als je deze spellen kent weet je ongeveer wat je te wachten staat; vooral op grafisch gebied.
Na een introductie-video in VGA kom je in



een menu waarin je o.a. de grafische resolutie kunt kiezen uit 3 opties: 320x240, 320x480 en 640x480. Op een 486DX/66 is 320x240 goed speelbaar, voor SVGA is een Pentium 75 of snellere computer noodzakelijk. Verder kun je kiezen uit 4 moeilijkheidsgraden en is het mogelijk zelf de toetsen te definiëren als je je niet thuisvoelt bij de 'default-settings' van de makers.

De vaste lezers weten dat ik nooit erg gecharmeerd geweest van de techniek en animaties zoals die gebruikt zijn in de eerdere spellen van de makers. Hier is echter verandering in gekomen daar ze bij Adeline een nieuwe techniek hebben gebruikt. De beelden (3D) van de figuren zijn nu aanmerkelijk verbeterd en armen of benen raken nu niet meer los van het lichaam. De animaties zijn uit de kunst, hier zijn de verbeteringen ronduit opzienbarend. Een verademing is het te merken dat bij de gevechten jouw figuur meedraait met de tegenstander. Hier hoef je dus niet steeds je richting aan te passen en als je wordt verslagen ligt het niet aan het feit dat je steeds weer van achteren of van opzij wordt lastiggevallen. Wil je dit echter wel, dan kun je kiezen voor de hoogste moeilijkheids-

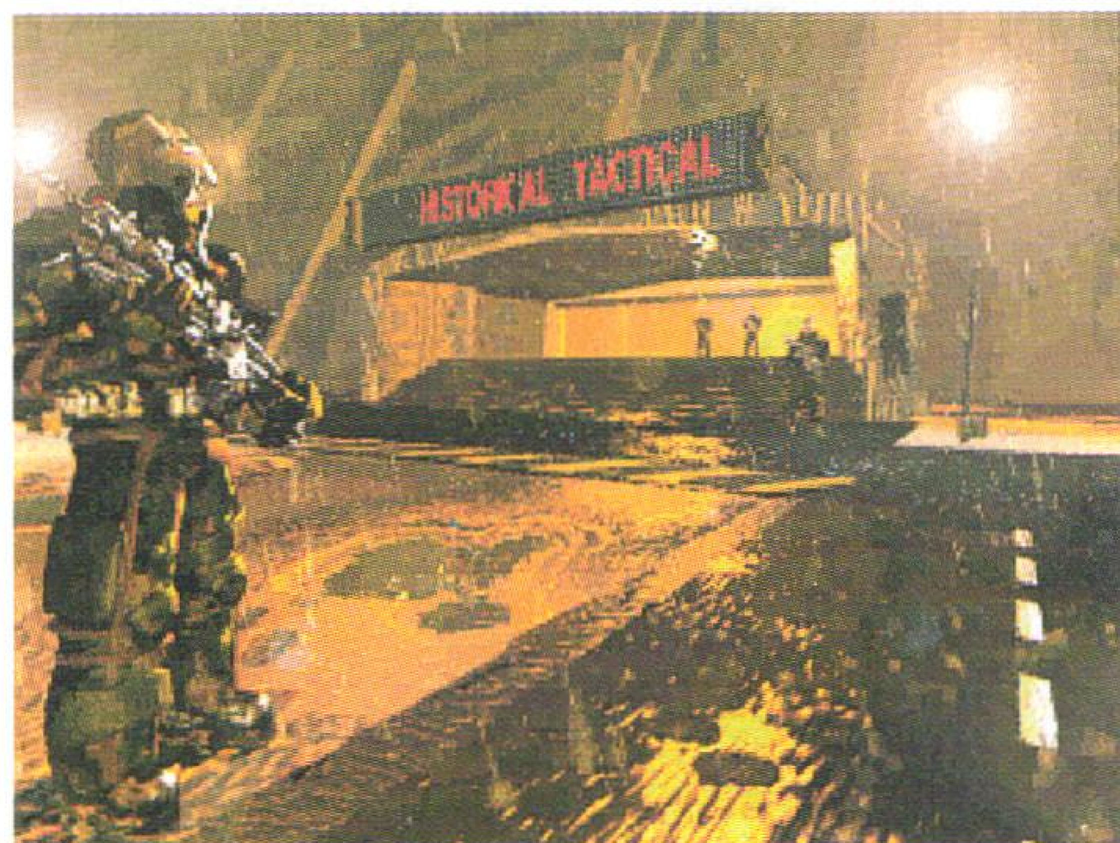


graad. Hier helpt de computer nergens, zijn de tegenstanders zeer sterk en ligt er een minimum aan items op je route. Nee, dat is allemaal goed gedaan en zelfs ik kan het waarderen.
Het spel is voorzien van fraaie soundtracks afkomstig van de CD-ROM en staat bol van schitterende geluidseffecten.
Om je door het spel te worstelen moet je je voortbewegen, vechten en zoeken en daarvoor komen we bij het volgende onderwerp:

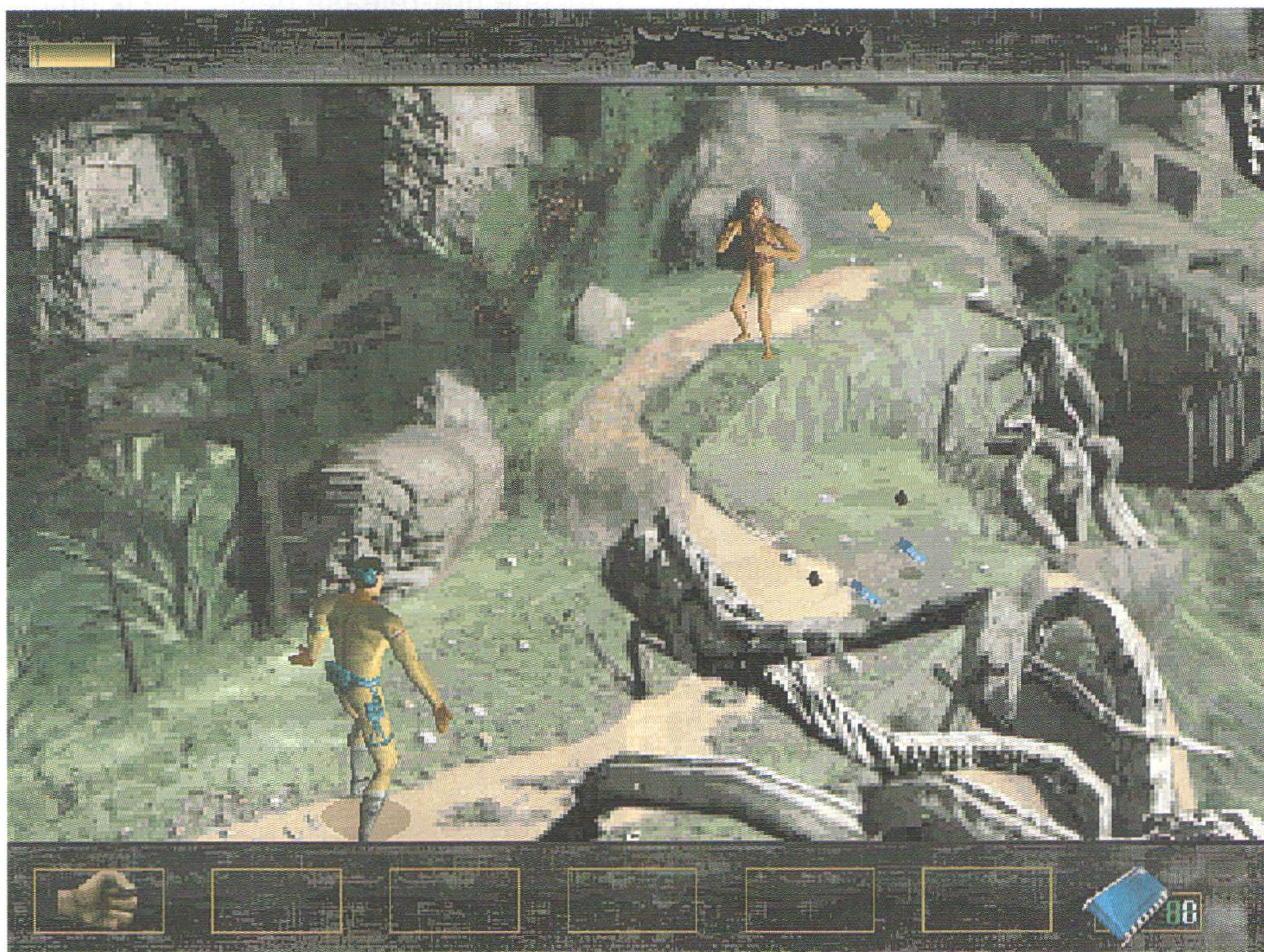
DE BEDIENING

De bediening is lastig, maar nergens vervelend of frustrerend. Ook hier is wel wat verbeterd.
Het spel volgt een één-richtings verkeersroute en dat is oppassen geblazen. Ga je ergens heen, dan is er geen weg terug. Dit hoeft ook niet voor het vervolgen van de weg, maar hierdoor kan het wel gebeuren dat je een item laat liggen, of dat je een verborgen locatie of bonus over het hoofd ziet. Vooral tijdens de gevechten kan het gebeuren dat je -al vechtend en lopend- iets laat liggen. Terug kan dan niet meer en het is te hopen dat zo'n item niet essentieel is of dat je verderop net een stukje levensbalk te kort komt.
De besturing van je figuur wordt gedaan d.m.v. de cursortoetsen en combinaties hiervan met de CTRL-toetsen. Dit kennen we van diverse vechtspellen, maar hier is het toch iets minder lastig omdat er geen speciale bewegingen, vechttechnieken of wapens gebruikt worden.

Tijdens je tocht moet je wapens oppakken, memory-chips verzamelen, 'life- points' verzamelen en zo nu en dan een bezoekje brengen aan de 'memory- upload-terminal' om het virus in z'n ontwikkeling te remmen. Dit is allemaal duidelijk en kan alleen mislukken als je te snel je weg vervolgt. Waar het gaat om de verborgen locaties en de speciale bonussen is het een kwestie van zoeken of een eenvoudig puzzeltje oplossen.









SPELKWALITEIT

De kracht van het spel ligt in de afwisseling. Je begint met je blote handen in de pré-history, na wat gevechten met enige slome Neanderthalers vind je wat stenen en een knots en hiermee beginnen de lastige gevechten tegen tijgers en beren. Via zwaarden in de Romeinse tijd, karate bij de Japanners en geweren in het begin van onze 20e eeuw kunnen we met lasergeweld de toekomst induiken. Al deze periodes staan garant voor nieuwe achtergronden en nieuwe geluidseffecten. Dat houdt het spel levendig en gevarieerd.
Er zijn 9 verschillende landschappen, 80 verschillende tegenstanders en 45 wapens; genoeg voor heel wat narigheid.

CONCLUSIE

TIME COMMANDO is een combinatie van elementen uit grafische adventures en actiespellen als Mortal Kombat. Het vechten is de hoofdmoot, maar wordt prettig afgewisseld met wat zoek- en puzzelwerk. Ter afwisseling zijn er verschillende landschappen en moet je op zoek naar diverse

FINAL





items en verborgen locaties. Dit alles gecombineerd met prima beelden en dito geluiden levert een origineel en boeiend spel dat (nog) weinig concurrenten kent.

Hou je van een fiks robbertje vechten dan is dit een unieke uitdaging, maar daar moet je helaas wel flink voor dokken.

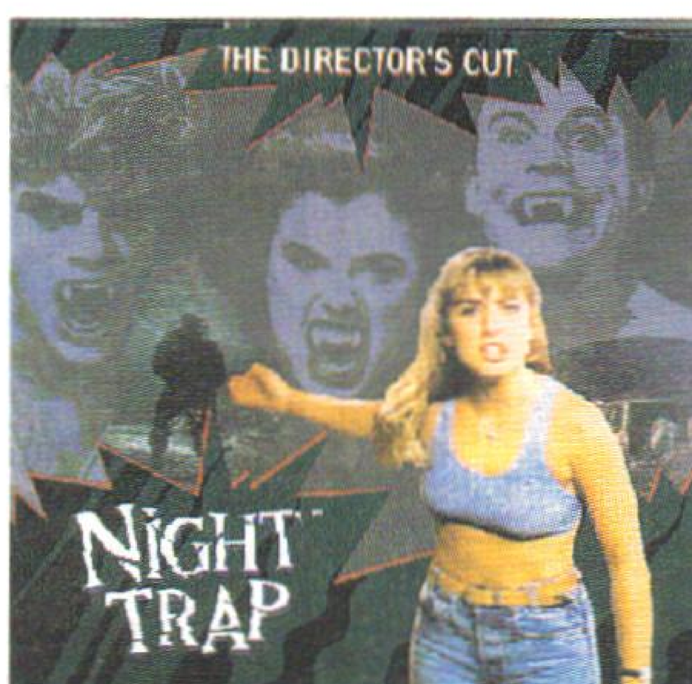
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

NIGHT TRAP

Softwarehuis: Digital Pictures.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.2+, Windows95, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 79,95



In een oversized doos zit een klein kartonnen CD-doosje met daarin 2 CD's en een evenzo kleine handleiding. De handleiding lijkt beknopt, maar de enkele pagina's, die aangeven hoe het spel bediend moet worden, blijken ruim voldoende, want het gaat hier om een videofilm met een minimum aan spelelementen.

De film is gebaseerd op de vele (klassieke) b-films rond de thema's vampieren en argeloze tieners in een verlaten landhuis; een soort Friday the 13th met vleermuizen. Om het spel geloofwaardig -en de film nog ongeloofwaardiger- te maken is aan dat thema een extra element toegevoegd: jij, een geheim agent, houdt het huis in de gaten d.m.v. 8 videocamera's, aangebracht in 8 ruimtes in en om het huis. Zie je iets verdachts (mannen in zwarte mantels), dan kun je proberen de booswichten in één van de valkuilen te laten lopen die op deze locaties zijn aangebracht door op het juiste moment een knop op je toetsenbord in te drukken. Makkie zul je zeggen.. nee dus, want de valkuilen zijn gecodeerd d.m.v. een kleurcode en je moet niet alleen de valkuil bedienen maar ook de juiste kleur activeren.
Tsjonge, hier moet je maar opkomen. Wat een sensatie, wat een spanning en wat een originaliteit. 8 ruimtes, 6 kleuren, dus na maximaal 48 keer een toets indrukken moet het gelukt zijn.

Heb je mazzel, dan ben je binnen een uurtje klaar maar heb je nauwelijks iets van de film gezien. Dit is de ideale situatie, doch helaas lukt dit niet altijd. De pechvogels zitten vele uren te prutsen met op de achtergrond een hopeloze en strontvervelende





film in brokkelige lo-res VGA beelden. Nadenken hoeft niet, luisteren en kijken naar de film ook niet. Zie je een enigszins gebogen man in een zwarte cape voorbij schuifelen, dan druk je op een toets... Pech?, dan nog eens.. en nog eens... tot je de juiste kleur hebt.
De acteurs verdienen het zondermeer om zo snel mogelijk door de vampiers leeggezogen te worden: ook een manier om zo weinig mogelijk te hoeven zien en zo snel mogelijk van het spel af te zijn.
Moet ik nog meer zeggen?

Alfred.

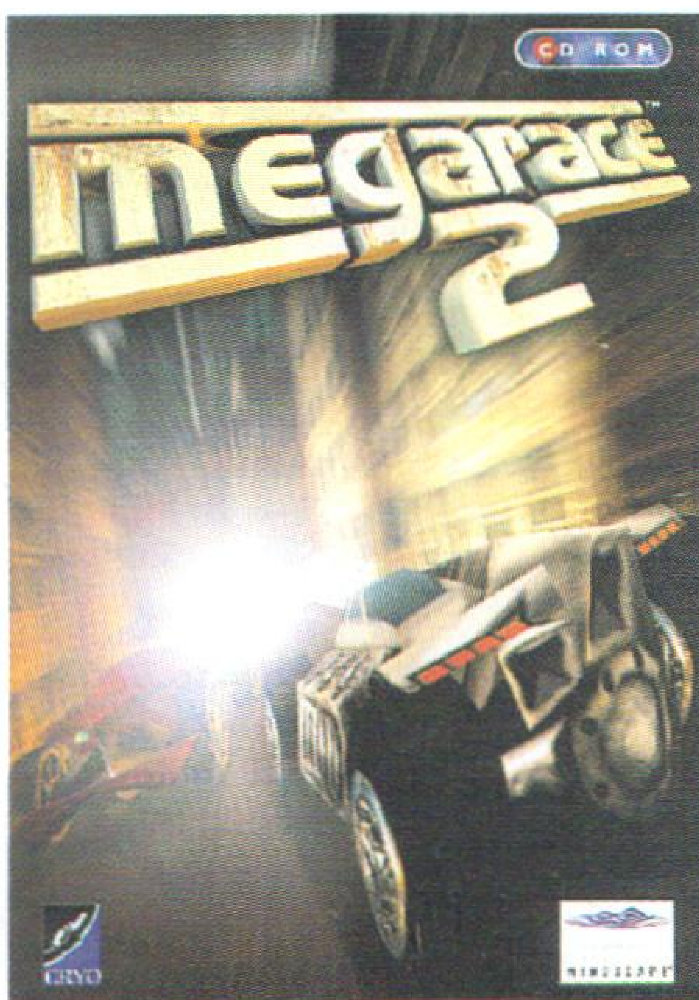
BEELD:	3
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	2
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

MEGARACE 2

**Softwarehuis: Cryo.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Frans.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,95**

Aanbevolen: 16Mb. geheugen. Op de harddisk is minimaal 25Mb. vrije ruimte nodig; aanbevolen is 50Mb.



Net als bij Megarace 1 wordt het spel omgeven door een fikse hoeveelheid videofilms, nu dusdanig veel, dat Megarace 2 op twee CD's is uitgebracht. Op de videofilms, met het verslag over de races, het achtergrondverhaal en een hoop onzin, zien we weer Lance Boyle (nieuwe kapsels, nieuwe tandpasta en een assistente met vele namen) en horen we weer het flauwe commentaar dat bij mij toch weer op de lachspieren werkt. Zelden heeft dergelijke Amerikaanse humor bij mij effect, maar als het zó melig wordt dan klap ik om en ga ik plat; net als bij deel 1.

Opmerkelijk is de kwaliteit van het videogebeuren. Ik heb op m'n Pentium 90 slechts een 2x speed CD-ROM drive, maar de jongens van Cryo presteren het om de videobeelden in een resolutie 320x400, beeldvullend, en vrijwel zonder haperen te vertonen, terwijl de meeste softwarehuizen dit niet voor elkaar krijgen in lo-res (320x200) VGA op een 3x of 4x speed CD-ROM drive.
Het racespel zelf draait in lo-res (320x200) of hi-res (320x400) VGA en de menu's zijn in SVGA (640x480) uitgevoerd.
De minimum configuratie geeft matige videofilms en een ook niet meer dan matig racespel met minimale details. Leuk wordt het pas op een Pentium 90, maar deze moet wel uitgerust zijn met snel geheugen, PLB-cache en een vlotte videokaart.



Het racegebeuren vindt plaats op 6 werelden met 6 zeer vreemde circuits. Er is keuze uit 14 voertuigen waarvan er bij het begin van het spel 3 gekozen kunnen worden. Net als bij deel 1 is het een kwestie van hard racen, winnen, geld verdienen, wagen opvoeren en door naar een volgend level dat weer een graadje moeilijker is. De wagens kunnen weer uitgerust worden met wapens en items (mijnen, olie) om de tegenstanders lastig te vallen en op de baan vinden we wederom objecten die de race bemoeilijken of je juist bevoordelen. Bij een goed resultaat verdien je geld en kun je in de "Weapon & Repair Shop" je kapitaal steken in het repareren en/of verder uitbouwen van je voertuig.

Dat het spel liefst een Pentium 90 of sneller nodig heeft ligt niet alleen aan de hogere resolutie. Het gehele racegebeuren heeft veel meer mogelijkheden dan in deel 1 en dat kost ook processorvermogen. Zo zijn de diverse circuits voorzien van parallelroutes en zijn de achtergronden heel wat fraaier dan in deel 1. De crashes zijn veel spectaculairder en tegen de rij-richting inrijden is nu ook mogelijk. Belangrijk is, dat de 'frame-rate' veel hoger ligt dan bij deel 1, mits je een snelle processor hebt. Bij deel 1 gaat alles nogal schokkerig (16 beelden per seconde of zelfs nog minder, ook als je een Pentium inzet) nu gaat het hele racegebeuren op bijna volle videosnelheid als je een snelle computer in huis hebt.





CONCLUSIE

Megarace 1 was goed en gelukkig hebben de makers aan de succesformule weinig veranderd. Wel veranderd is de beeldkwaliteit, de geluidskwaliteit en de frame-rate bij de videofilms en het spel zelf. Dit kost meer processorvermogen, maar maakt het spel veel aantrekkelijker. De moeilijkheidsgraad is ook wat opgeschroefd en dat was echt nodig, want deel 1 was wel erg makkelijk.
Dit alles maakt Megarace 2 (vooral in hi-res) tot een uitstekend racespel, mist je natuurlijk niet op zoek bent naar een racesimulator, want dan zit je verkeerd.
Dit is gewoon big fun als je voor de lol wilt racen op maffe banen. Het gehele videogebeuren is prachtig.

Alfred.

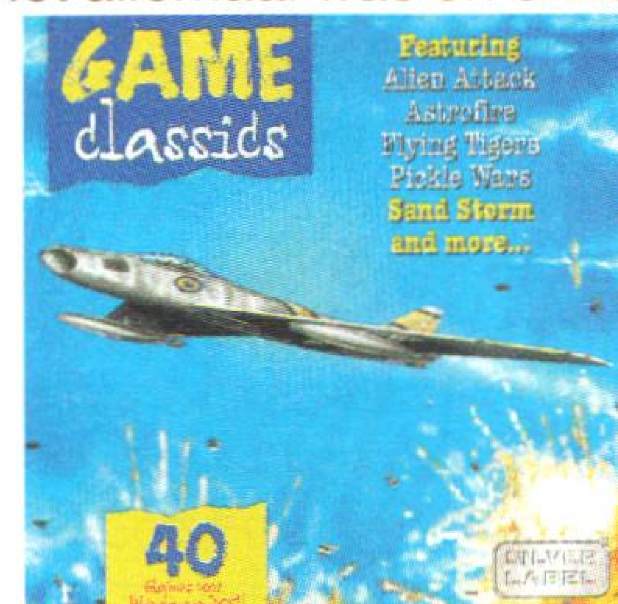
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

GAME CLASSICS

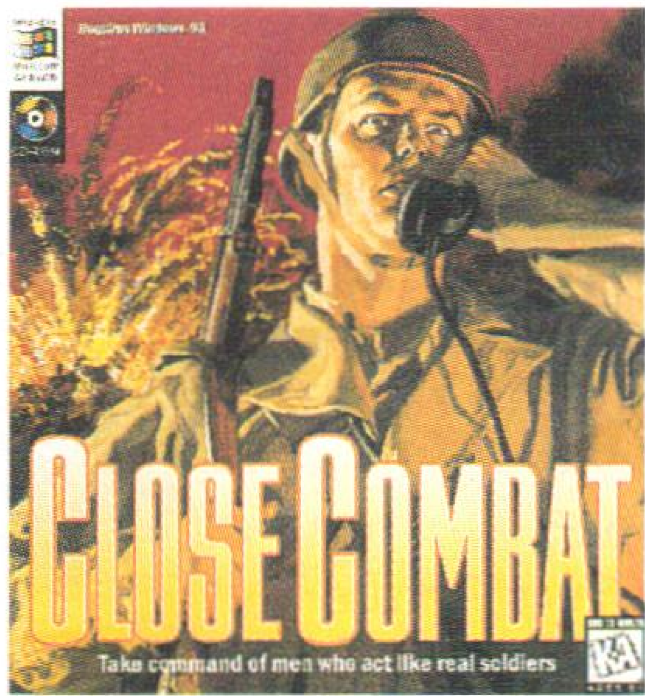
**Softwarehuis: Electronic Entertainment Publishing.
Min. 80286/12Mhz., min. 1Mb., DOS 3.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Richtprijs: FL. 9,95**

Wanneer je geen high-end computer hebt of met weemoed terugdenkt aan de klassieke spellen van weleer, kun je terecht bij de "Game Classics" waarvan door Electronic Entertainment Publishing in de serie "Silver Label" inmiddels 10 CD's zijn uitgebracht. Op elke CD staan ca. 40 shareware versies en varianten van klassiekers, dus veel EGA beelden, zelden ondersteuning van geluidskaarten en minimale configuratie-eisen. Enkele spellen hebben iets meer te bieden en dan is een 80386 processor nodig.
Het is allemaal heel eenvoudig dus je moet absoluut geen hoge eisen stellen aan beeld en geluid. De spelkwaliteit is zeer wisselend, evenals de speltypes. Er zijn veel schietspellen, verder kaart- en bordspellen en wat grafische spellen.
Voor 10 gulden heel aardig om even terug te blikken hoe het allemaal was en enkele spellen zijn nog best acceptabel.



CLOSE COMBAT

Softwarehuis: Atomic Games.
Min. Pentium 75, min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 98,=



2 spelers: modem of netwerk.

Microsoft heeft zich dit najaar nadrukkelijk op de spellenmarkt gestort met spellen die een maximum aan gebruikersvriendelijkheid moeten bieden. Het tactische oorlogsspel Close Combat is het eerste voorbeeld van deze filosofie. Het draait alleen onder Windows '95 en gaat bijna vanzelf van start, en loopt inderdaad als een trein. Een trein die bijna niet meer te stoppen is, want het spel gaat achter elkaar door, terwijl een regen van granaten en kogels onafgebroken door de luidsprekers knalt.

Microsoft heeft een oude bekende ingehuurd voor Close Combat: Atomic Games. Bekend van uitputtende veldslagen in heel veel beurten bij Stalingrad, in Normandië en in de Noord-Afrikaanse woestijn (Operation Crusader). Die spellen zijn meer strategisch dan tactisch en het is des te verrassender dat Atomic Games nu een spel heeft gemaakt dat in detail inzoomt tot op de individuele soldaat. Zijn naam, zijn geweer, zijn handgranaten, zijn pistool, zijn carrière in het leger, het is er allemaal. Als je een vergelijking moet maken komen Steel Panthers en Iron Cross aardig in de buurt, maar Close Combat gaat nog veel dieper.
Het eerste wargame van Microsoft speelt zich af in de Tweede Wereldoorlog, vanaf het moment dat geallieerden in Normandië zijn geland. Het spel loopt tot en met de verovering van St. Lo. Deze keus doet vermoeden dat Close Combat nog wel een paar opvolgers zal krijgen. Ook voor het Oostfront valt hier een interessante versie van te maken, en hetzelfde geldt voor het Ardennenoffensief.

Om het spel te leren kun je beginnen met Boot Camp, enkele instructieve scenario's over het omgaan met infanterie, tanks en artillerie. Daarna kun je een van de 'manoeuvres' beetpakken. Dat zijn korte scenario's waarin je moet proberen van het strand af te komen, een rivier over te steken, door de beruchte Nomandische massieve 'heggen' (bocage) moet zien te komen, een heuvel moet bestormen en je uiteindelijk St. Lo moet veroveren. Dat is allemaal nog relatief simpel in vergelijking met de campagne, waarin al die mini-veldslagen gekoppeld zijn. Dan komt het er immers op aan om steeds voldoende soldaten over te houden om verder te komen in de strijd. Doe je het slecht, dan word je een manoevre teruggezet in het spel. Gaat het goed, dan mag je soms stukjes overslaan.

Close Combat is in het begin zo hectisch dat je niet goed weet wat je eigelijk moet doen. Vanaf het moment dat je de startknop hebt ingedrukt beginnen alle eenheden te schieten. Close Combat is voor zover mij bekend het eerste wargame waarin je daadwerkelijk de kogels als stippellijnen over het slagveld kunt zien scheren. Niet alleen de kanonnen van de tanks braken vuur uit, maar ook de mitrailleurs van de tanks zie je schieten. Dat is echt uniek te noemen. De infanterie beweegt zich voornamelijk kruipend over het slagveld en dat is behoorlijk realistisch te noemen.
Close Combat geeft een beeld van bovenaf op het slagveld en lijkt qua details veel op Steel Panthers. Het geschiet laat zijn sporen na op het slagveld, zoals het hoort: bomkraters en verwoeste gebouwen. De eenheden kunnen via een druk op de muisknop zes orders uitvoeren: bewegen, snel bewegen, vuren, rookbommen afschieten, verdedigen en zich verbergen. In de praktijk werkt dat heel prettig. Bij het hoofdscherm (alleen volledig te zien in de resolutie 800x600) bevindt zich ook een overzichtsschermpje en verder bevindt zich aan de rand heel veel informatie. De actuele conditie van letterlijk elke soldaat is te volgen: hij beweegt, rust uit, staat op wacht, laadt zijn wapen, repareert zijn wapen, schiet en ga zo nog maar een tijdje door.

Bij het spelen van het spel merk je dat je je vooral in het begin niet teveel met de eenheden moet bemoeien. Naar vormen stormen met een tank loopt meestal verkeerd af, omdat er altijd wel een infanterie-eenheid met een bazooka of een Duitse 'Panzerschreck' ergens op de loer ligt. Maar lijdzaam toezien werkt ook niet, want als Amerikaan dien je ook punten te veroveren. Als Duitser is het vooral een kwestie van standhouden. De luchtmacht speelt geen rol en dat is vooral voor de Duitse speler erg prettig, omdat de Luftwaffe in 1944 feitelijk niet meer bestond. Microsoft stelt dat Close Combat je soldaten laat commanderen die reageren als echte mensen. D.w.z. dat ze te lijden hebben van stress en niet altijd blindelings orders uitvoeren. Ze kunnen zelfs op de vlucht slaan. Overigens kan het spel wel zodanig worden ingesteld dat de soldaten altijd gehoorzamen. Maar dat levert soms enorme verliezen op.

De kunstmatige intelligentie van Close Combat houdt de speler op het puntje van zijn stoel. Zeker als op een hoog niveau gespeeld wordt. Bij spellen die in 'real time' worden gespeeld moet je altijd extra geconcentreerd zijn vanwege de snelle veranderingen in situaties; spelers van Command & Conquer, Z en Warcraft kunnen dat beamen.
De help-functie van Close Combat is een verhaal apart, Hierin zit een complete database van de troepen. Bij sommige eenheden is een stukje historische video gevoegd. Op die manier kun je een Sherman tank of het beruchte Duitse 88 millimeter antitank-kanon in volle actie zien. Verder bevat 'Help' aanwijzingen voor de te gebruiken tactieken. Overigens bevat het spel ook historische stukjes nieuws.
Het geluid van Close Combat is ook dik in orde. Oorverdovend wapengekletter, en de kreten van de soldaten galmen in twee talen over het slagveld. Soms is het allemaal wel wat veel van het goede. De volumeknop moet wel wat terug, om te voorkomen dat de buren denken dat de derde wereldoorlog een deur verderop is uitgebroken.
De gebruiksaanwijzing is van vertrouwde Microsoft-kwaliteit; een uitgebreid naslagwerk met veel historische achtergrondinformatie. Wie daar nog niet genoeg aan heeft kan het bijbehorende boek kopen dat inmiddels door uitgeverij Prisma is uitgebracht.

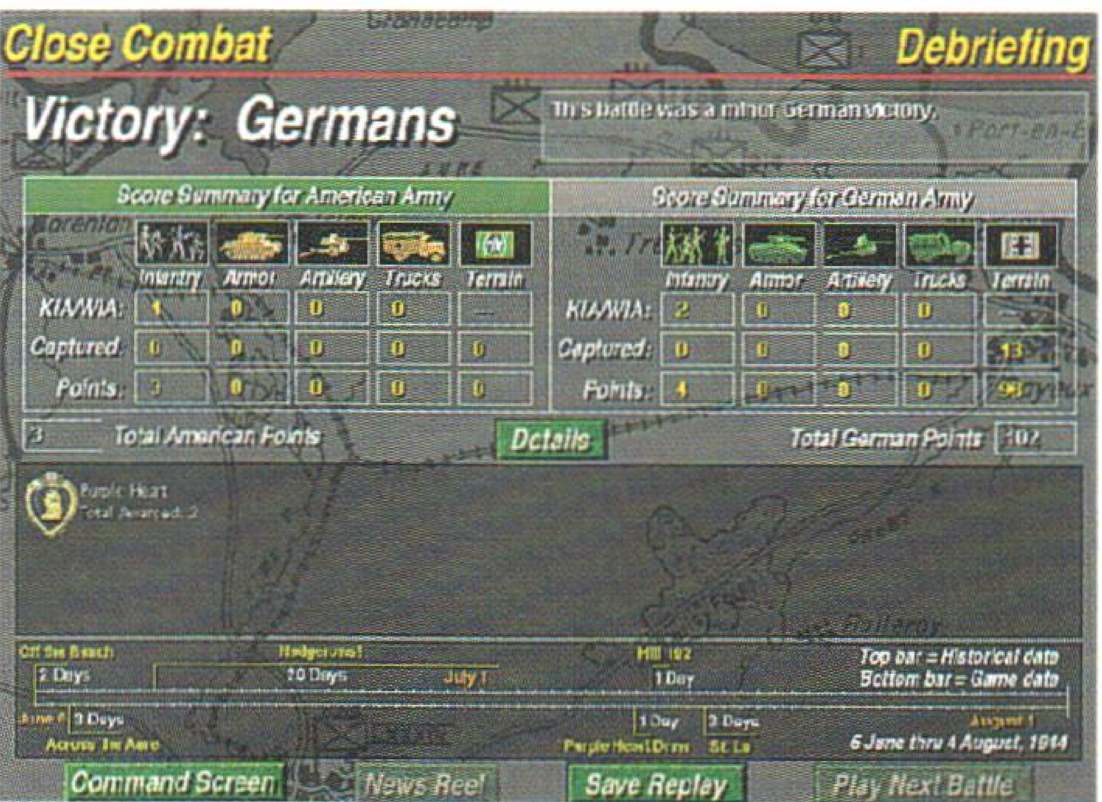
Close Combat heeft Steel Panthers naar mijn idee verdrongen van de eerste naar de tweede plaats op de ranglijst van de beste tactische historische wargames aller tijden.

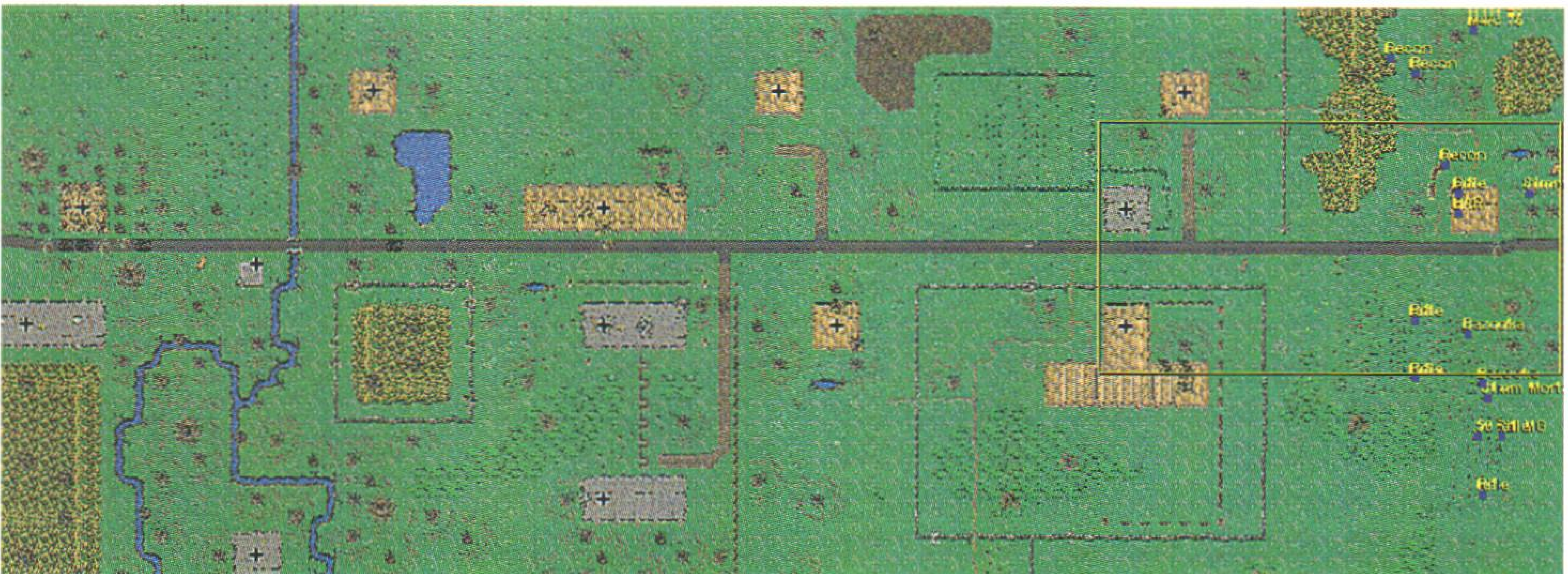
Frank Buurman.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

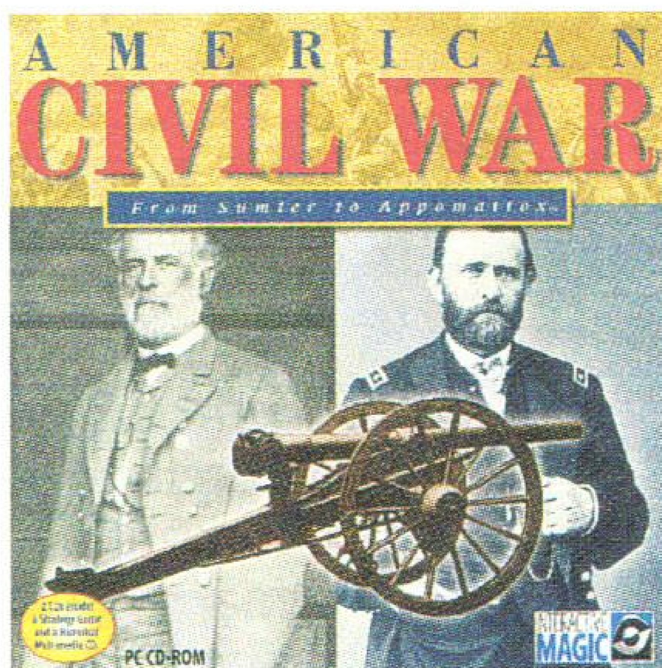






AMERICAN CIVIL WAR

Softwarehuis: Interactive Magic.
Min. 80486SX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 98,=

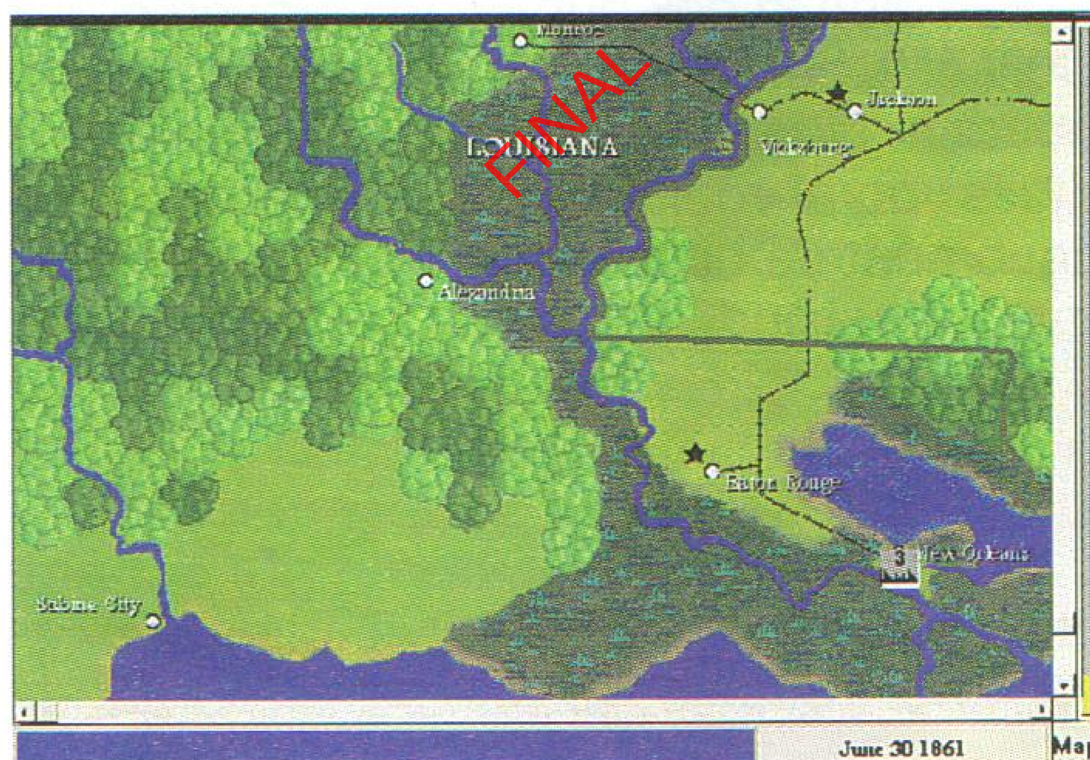


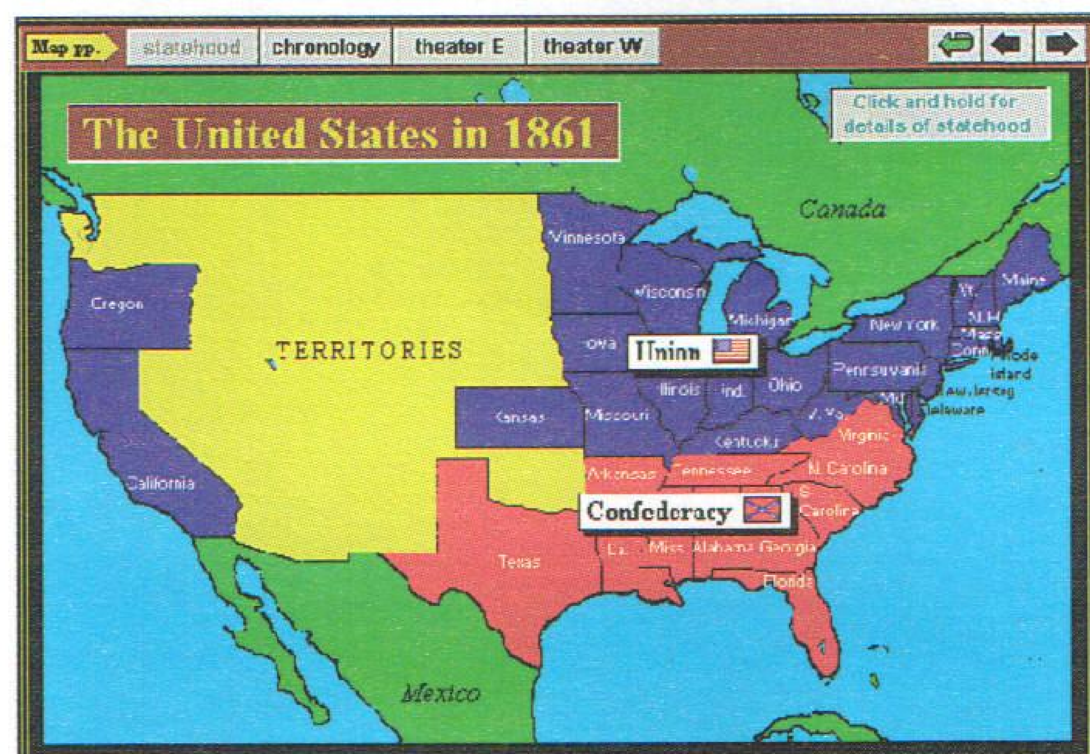
De Amerikaanse Burgeroorlog (1861-1865) was een strijd tussen broeders. Abraham Lincoln benadrukte dat regelmatig, zoals ook te zien is in de televisieserie North and South, die pas door RTL 4 herhaald is. Dat nam niet weg dat de noordelijke en zuidelijke broeders elkaar vijf jaar lang op een gruwelijke manier afslachtten. Vaak in onbegrijpelijke frontale aanvallen op een goed ingegraven tegenstander die maar op één manier konden aflopen. Toch was er zo nu en dan plaats voor mededogen.

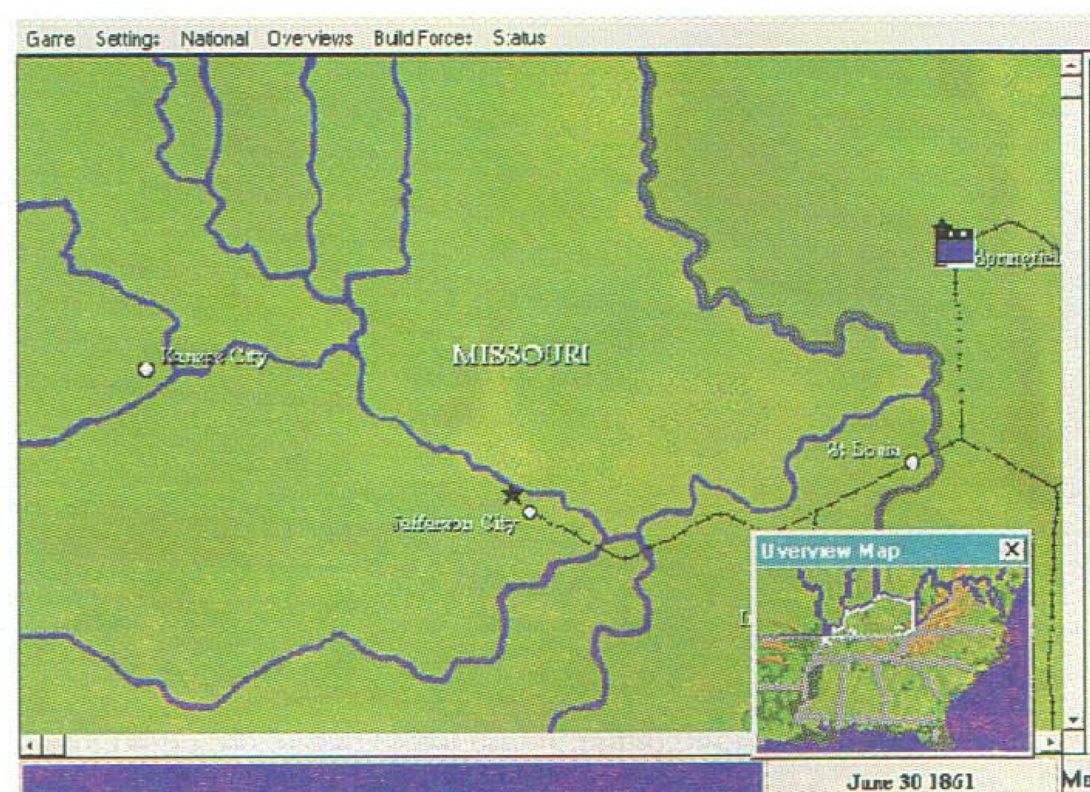
In het boekje dat hoort bij het spel (en de bijbehorende documentaire) 'American Civil War, from Sumter to Appomattox' staat het relaas van de zuidelijke sergeant Richard Kirkland.
Plaats van handeling: Marye's Heights bij Fredericksburg, Virginia.
Datum: 13 december 1862.
De noordelijke soldaten hadden zich keer op keer stukgelopen op het zuidelijke leger, dat veilig ingegraven achter een stenen muur zat. Vele blauwjassen lagen gewond voor de muur en smeekten, in de koude nacht na de slag, om water. Kirkland klom over de muur en verzorgde een uur lang zijn vijanden, toegejuicht door de noordelijke soldaten. De meelevende zuidelijke sergeant sneuvelde een jaar later bij Chickamauga. Te zijner nagedachtenis werd een fontein in Camden, South-Carolina, gebouwd. Dit ontroerende moment is een van de vele wetenswaardigheden die in American Civil War is terug te vinden.

American Civil War staat op twee cd-roms. Op de eerste staat het spel, op de tweede een interactieve geschiedschrijving.
Het is mogelijk de gehele oorlog te spelen, als een ketting van veldslagen, of stukken ervan. De speler kan niet zomaar het slagveld opstappen. Hij zal eerst troepen moeten mobiliseren. In de steden worden de soldaten gerecruteerd, en vervolgens ingedeeld bij de cavalerie, de infanterie of de artillerie. Er zijn ook marine-eenheden, vooral bij het noorden. Die fungeren als artillerie ter zee. Als de soldaten zijn georganiseerd moeten er aanvoerders worden gekozen. Het karakter van de generaal kan worden bijgesteld, agressief of juist behoedzaam. Soldaten en generaals doen tijdens het spel ervaring op en worden steeds beter.
Op de fraaie kaart van de Verenigde Staten, die ook in papieren vorm in de doos zit, worden de legers neergezet en het schuiven kan beginnen. Aan de hand van overzichtelijke menu's, met historische foto's als achtergrond, worden orders gegeven, bevoorrading geregeld, legers gebouwd, betere wapens ontwikkeld en ga zo maar door. De economie speelt een rol en ook de politiek. De zuidelijke staten zouden bijvoorbeeld, als ze het slim spelen, steun kunnen krijgen van Europese grootmachten, zoals Engeland en Frankrijk.

Tijdens het spelen kan vrolijke marsmuziek vanaf de cd-rom worden beluisterd. Deze historische fanfaremuziek ('When Johnny comes marching home') is van hoge kwaliteit (mooie arrangementen), maar heeft wel een vertragend effect op het spel.
Teleurstellend bij American Civil War zijn de veldslagen zelf. Als twee legers elkaar ontmoeten verschijnt er slechts een rapport van de veldslag. Je weet dan of je gewonnen of verloren hebt en wat je kwijt bent aan soldaten en materieel. Dit zal voor degenen die 'Civil War' van Empire en 'The Blue and the Grey' van Impressions hebben gespeeld een afknapper zijn. Bij die spellen kun je immers inzoomen naar de slag zelf. Wie gewend is aan de kruitdamp en het knetterende geweervuur van de veldslagen van Talonsoft zal het grote verschil tussen een strategisch en een tactisch oorlogsspel direct opvallen. Aan de andere kant kan het voor de liefhebber best bevredigend zijn om op de stoel van Lincoln en Grant of Jefferson Davies en Lee te gaan zitten en alle aspecten van het vijf jaar durende conflict in ogenschouw te nemen.







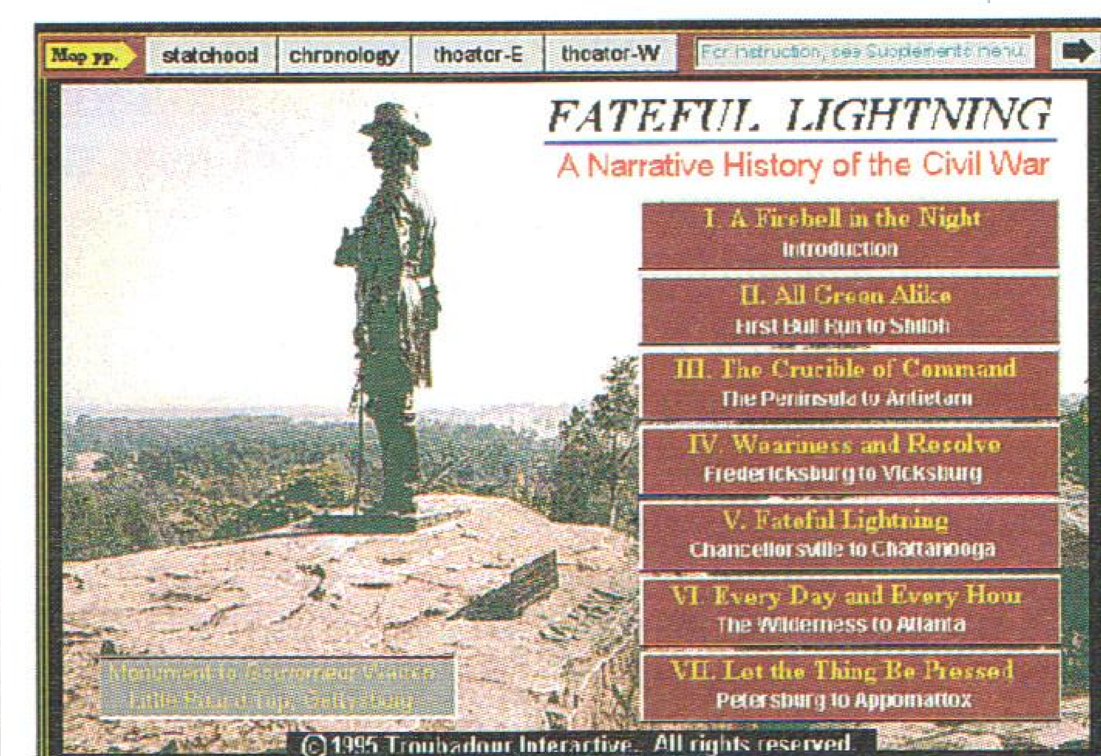
Deze teleurstelling wordt gedeeltelijk goedgemaakt door de tweede cd-rom met achtergrondinformatie, 'Fateful Lightning' geheten. Die is meer dan voortreffelijk. De documentatie omvat tekst, historische foto's, filmpjes, kaartjes, muziek en gesproken commentaar en is zeer uitgebreid. De informatie is door middel van 'hypertext links', zoals we die van Internet kennen, ook goed toegankelijk. Tamelijk uniek zijn de actuele foto's van alle historische slagvelden, die nu natuurlijk volstaan met gedenktekens. De videobeelden zijn uiteraard van recente datum. Amerikaanse figuranten leven zich uit bij het naspelen van Pickett's roekeloze aanval bij Gettysburg en dergelijke. De fanfaremuziek van de eerste cd-rom is nu vervangen door gitaarmuziek met zang.

Bij de cd-roms zit ook een goed boekje voor het spelgedeelte. De informatie die American Civil War biedt maakt de aanschafprijs dubbel en dwars waard, maar wie eigenlijk alleen geïnteresseerd in het vernietigen van de grijze of blauwe tegenstander kan beter naar een ander spel omzien. Op dat punt is de keuze immers groot.

Frank Buurman.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



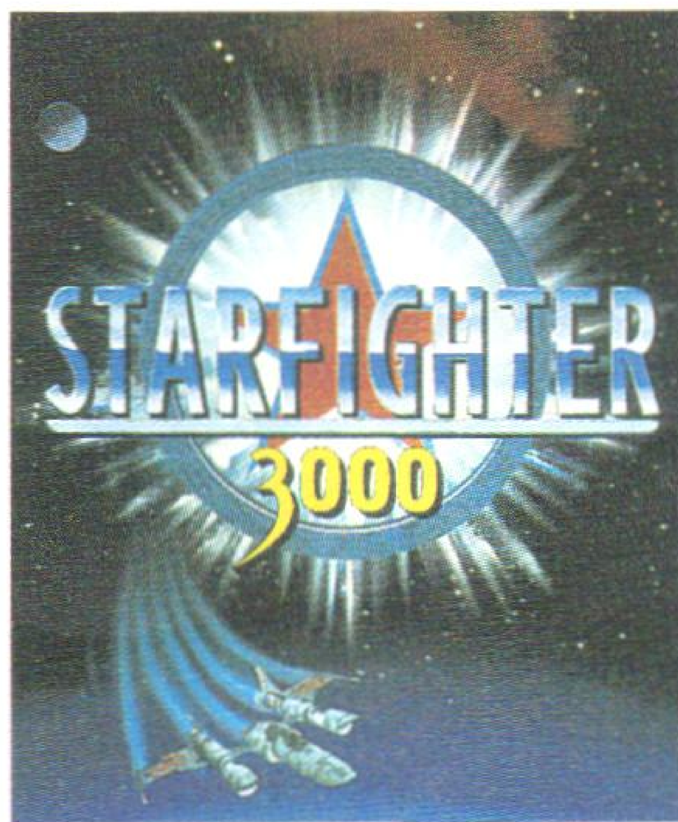






STARFIGHTER 3000

Softwarehuis: Krisalis.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 6Mb., DOS 5.0+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Roland RAP-10, Sound Blaster en compatibel, Ensoniq Soundscape.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten, spraak: Frans, Duits, Engels, Italiaans, Deens.
Richtprijs: FL. 99,=



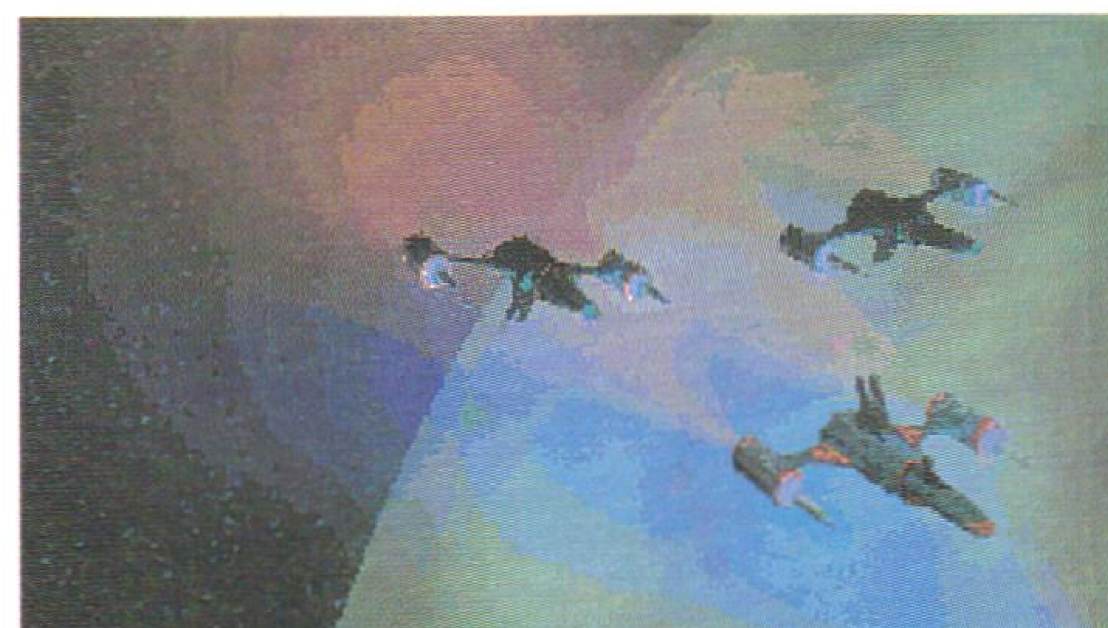
Aanbevolen: Pentium 90 (voor SVGA noodzakelijk).
Voor Windows 95 is 8Mb. geheugen nodig.

KNALLEN!!

Tijdens mijn eerste missie die ik vloog was het eerste waar ik achter kwam dat mijn, zo op het eerste gezicht onschuldige ruimtevliegtuigje, een enorme vuurkracht heeft. Ik vloog namelijk bijna te pletter tegen de top van een berg, maar wist de crash op het laatste moment te voorkomen door simpelweg de bergtop eraf te schieten! Pittig lasertje niet?
Het was overigens geen ramp geweest wanneer ik door de berg tot stilstand gebracht was, want je bezit drie levens en bij het behalen van 250.000 punten krijg je nog een extra leven cadeau.
In totaal bevat SF 3000 zestig verschillende missies, verdeeld over vier niveaus. In het begin is alles nog vrij eenvoudig, maar al spoedig slaat je hoofd op hol van de om je heen vliegende vijanden en het afweergeschut van de tegenstanders. Niet alleen ondervind je steeds meer tegenstand, maar ook zullen de opdrachten omvangrijker en, naar mijn mening, leuker worden. Op een gegeven moment zul je b.v. vriendschappelijke vliegtuigjes tegenkomen die jou, als jij hierin toestemt tenminste, komen vergezellen. Je kunt ze dan ook orders geven: van het aanvallen van gronddoelen door ieder vliegtuigje apart tot het massaal verzamelen om tot een collectieve aanval over te gaan.

BONUSSEN

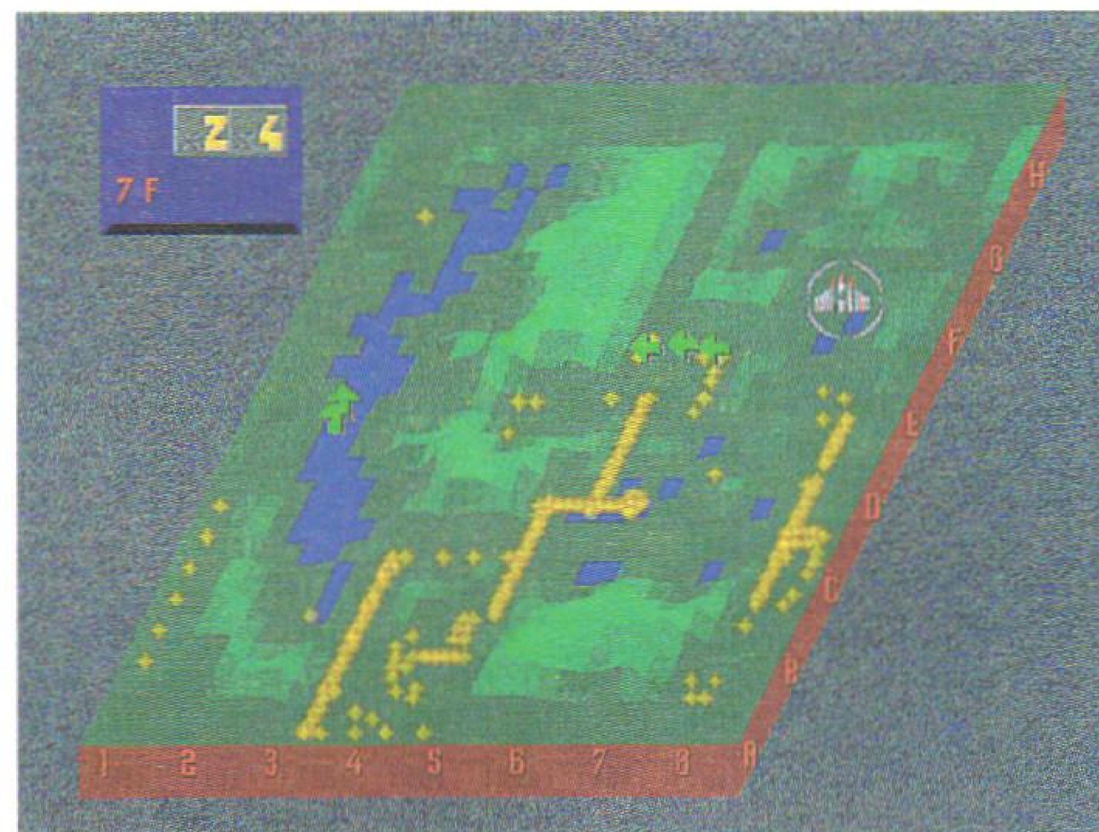
Verder worden de mogelijkheden om bonussen (extra wapens, een hogere vliegsnelheid, enz.) te verdienen ook steeds belangrijker. Dit kan op twee manieren. Als eerste is het mogelijk om parachute-droppings te onderscheppen. Met onregelmatige tussenpozen zul je meldingen krijgen van parachute droppings. Landingen die je eenvoudigweg moet onderscheppen. Zorg er wel voor dat je niet te laat aankomt en de parachutes al geland zijn! De tweede manier, het verzamelen van energiekristallen, is wat ingewikkelder. Iedere keer wanneer je gebouwen, schepen, vijandelijke fighters, etc. neerschiet zullen er tijdelijk energiekristallen verschijnen. In totaal zijn er zo'n zeven verschillende kristallen in het spel aanwezig. Door de kristallen in een juiste volgorde te verzamelen kun jij een bonus verdienen. Het probleem is dat je niet meer dan vier verschillende kristallen mag hebben. Wanneer je er vier hebt en er geen bruikbare combinatie gemaakt kan worden zal er één kristal verdwijnen wanneer je een nieuw oppikt. Dit zal het kristal zijn, dat je het langst in je bezit hebt. De handleiding geeft jammer genoeg slechts twee van de mogelijke combinaties. Achter de rest zul je zelf moeten komen. Geloof me, dit is lastiger dan je denkt.



'SPEUR OPTIE'.

De makers van dit spel hebben ervoor gekozen om voor de verandering eens géén radar te gebruiken. Hier hebben ze gelukkig wel een variant op verzonnen. Door mij gebombardeerd tot de 'opspoor-optie'.
Door op de B toets te drukken beland je bij een strategische kaart. Hierop zijn alle gronddoelen, vijanden en belangrijke attributen aangegeven. Nu kun je iets uitkiezen waarvoor jij de opspoor-optie wilt gebruiken. Als voorbeeld neem ik een zojuist binnengekomen vijandelijk toestel. Dit kun je nu met een cirkel 'vangen'. Wanneer je dan terugkeert naar het gewone vlieggebeuren zal er onderaan het beeld, naast de altijd aanwezige kompaspijl, een tweede pijl zijn verschenen. Deze geeft aan welke richting je op moet vliegen om bij de eerder gekozen tegenstander te komen. Deze opspooroptie heeft voordelen ten opzichte van een radar, want je kunt ook andere dingen, zoals gronddoelen, makkelijker vinden.







GELUID en BEELD.

Tijdens het installeren van STARFIGHTER 3000 ontstonden er enige problemen bij het selecteren van een geluidskaart. Het programma gaf een melding dat het spel niet met een IRQ hoger dan 7 werkt (heb je eindelijk eens een spel dat niet over het geheugen zit te zeuren, krijg je dit weer...) De enige manier om het probleem op te lossen is om de soundkaart-IRQ te veranderen. Dit is echter niet bij alle geluidskaarten mogelijk. Dus diegenen die een geluidskaart met een IRQ van 8 of hoger hebben moeten even opletten, want zonder geluid zul je heel wat missen.
De achtergrondmuziek is uitstekend. Speciaal voor SF 3000 zijn er acht nummers gemaakt die stuk voor stuk het spel sfeervol ondersteunen. De CD-ROM kan overigens ook op een gewone cd-speler gespeeld worden. Over de geluidseffecten ben ik helaas wat minder te spreken. De weinige effecten die je hoort, zoals het afvuren van wapens en het exploderen van gebouwen, zijn vrij eenvoudig. De makers hadden hier wat beter hun best op moeten doen. Gelukkig is de spraak binnen het spel wel weer een pluspunt. Na het kiezen van een missie wordt de daarbij behorende opdracht verteld in de door jou gekozen taal. Dit gebeurt, terwijl hij tegelijkertijd op het scherm verschijnt. Verder zal je ook tijdens het vliegen regelmatig meldingen te horen krijgen en na het voltooien van jouw opdracht word je gefeliciteerd.
Over de grafische kwaliteiten van SF 3000 ben ik ook dik tevreden. Zowel de beelden als de scrolling zijn prima in orde. De details worden ietsje minder als je objecten dicht nadert, maar een pienekuttel die hierover begint te klagen. Soms schokt het beeld enigszins. Dit gebeurt gelukkig zelden en alleen wanneer er veel explosies zijn of er druk om je heen gevlogen wordt.

CONCLUSIE

STARFIGHTER 3000 staat met zijn zestig verschillende missies garant voor lange tijd vliegplezier. Over besturing, beeld en geluid is niets te klagen, vervelende errors ben ik tijdens het spelen niet tegengekomen en de het spel zit inhoudelijk prima in elkaar. Het bevat een paar originele ideeën die ik niet in deze recensie besproken heb. Dit om niet alles te verklappen.
Hou je van dit soort vliegspellen, schaf deze titel dan gerust aan. Spijt krijg je er niet van, dat beloof ik je. Ik heb met weemoed afscheid genomen van het recensiepakket.

Rik Luiten.

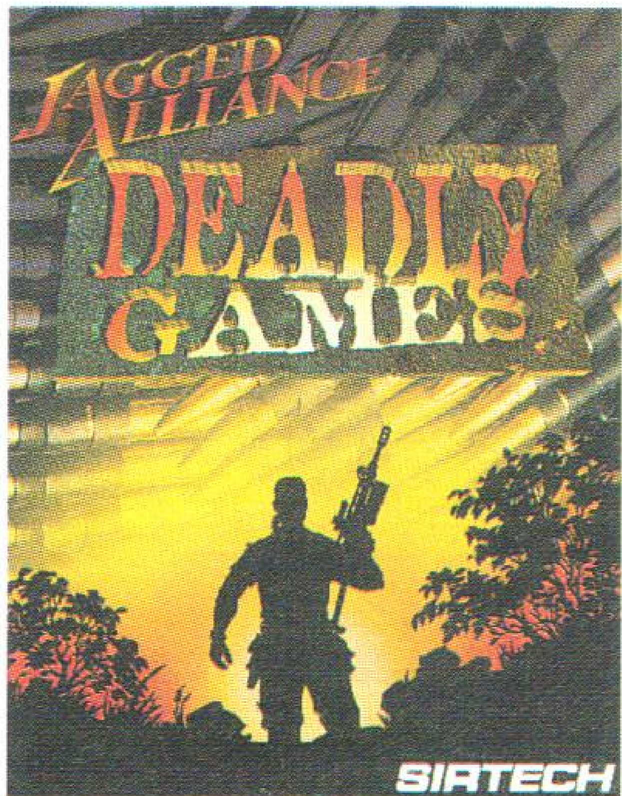
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.


THE WHITE LABEL

JAGGED ALLIANCE: *DEADLY GAMES*

Softwarehuis: Sirtech.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel, Roland RAP-10, ES688, Ensoniq SoundScape.
Aantal spelers: 1 of meer.
Handleiding, schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 109,=



Voor 2 spelers is een (nul)modem noodzakelijk. 2 t/m 4 spelers kunnen spelen via een netwerk. Heel veel huurlingen kunnen elkaar te lijf gaan via TEN in Internet (zie tekst).

Jagged Alliance kwam in juni 1995 op de markt en was binnen enkele maanden wereldwijd een topspel. Dit kwam voornamelijk door de combinatie van strategie, RPG elementen, humor en de origineel uitgebeelde personen die in het spel meededen. Diverse tijdschriften wisten al vlot dat Jagged Alliance "Best Game Of The Year" was en ook bij ons kreeg het spel een 10 voor het geluid (voornamelijk vanwege de spraak) en een 9 voor de spelkwaliteit.
Al snel was er sprake van een data-disk voor Jagged Alliance met daarop nieuwe huurlingen en de mogelijkheid om met 2 spelers te spelen (zie Software Gids nr. 33). Vervolgens kwam het bericht dat er een geheel nieuw spel zou komen waarin ook nog een scenario-editor was toegevoegd (toen voelden we nattigheid en hebben er niets meer over geschreven). Uiteindelijk is het dit alles -plus nog heel wat extra's- geworden, maar hebben we wel ruim een jaar moeten wachten i.p.v. de paar maanden waar in Gids nr. 33 nog sprake van was bij de aankondiging van de datadisk.
Het wachten wordt beloond, mist je niet op zoek bent naar b.v. betere graphics in SVGA, want vrijwel alles is bij het oude gebleven, en gelukkig maar voor velen. Dus geen narigheden vanwege Windows 95 en niet de noodzaak van een high-end Pentium met een emmer rammetjes.

BEELD en GELUID

Jagged Alliance Deadly Games is dus onveranderd in VGA met uitstekende scrolling, prima -en eenvoudig te leren- besturing via muis + toetsenbord en schitterend geluid, vooral waar het om de spraak gaat. Op een paar kleine details en een nieuw intro na is hier niets veranderd en, laten we eerlijk zijn, dat was ook eigenlijk niet nodig. SVGA is leuk (zie Diablo) maar dat kost weer een berg computer-vermogen. Het gaat bij Jagged Alliance om de strategie en de unieke figuren; de achtergrond-plaatjes zijn minder belangrijk. De populariteit van het eerste spel was voor een groot deel te danken aan de spraak en de unieke eigenschappen van de huurlingen. Bij deel 2 is hier extra aandacht aan besteed met nog meer teksten en nog meer eigenaardigheden. Buiten spanning dus ook nog veel lol. De oude garde is trouwens compleet in dit spel overgenomen. Dus als je vertrouwde vechtjassen hebt, kun je die nu ook weer gebruiken.

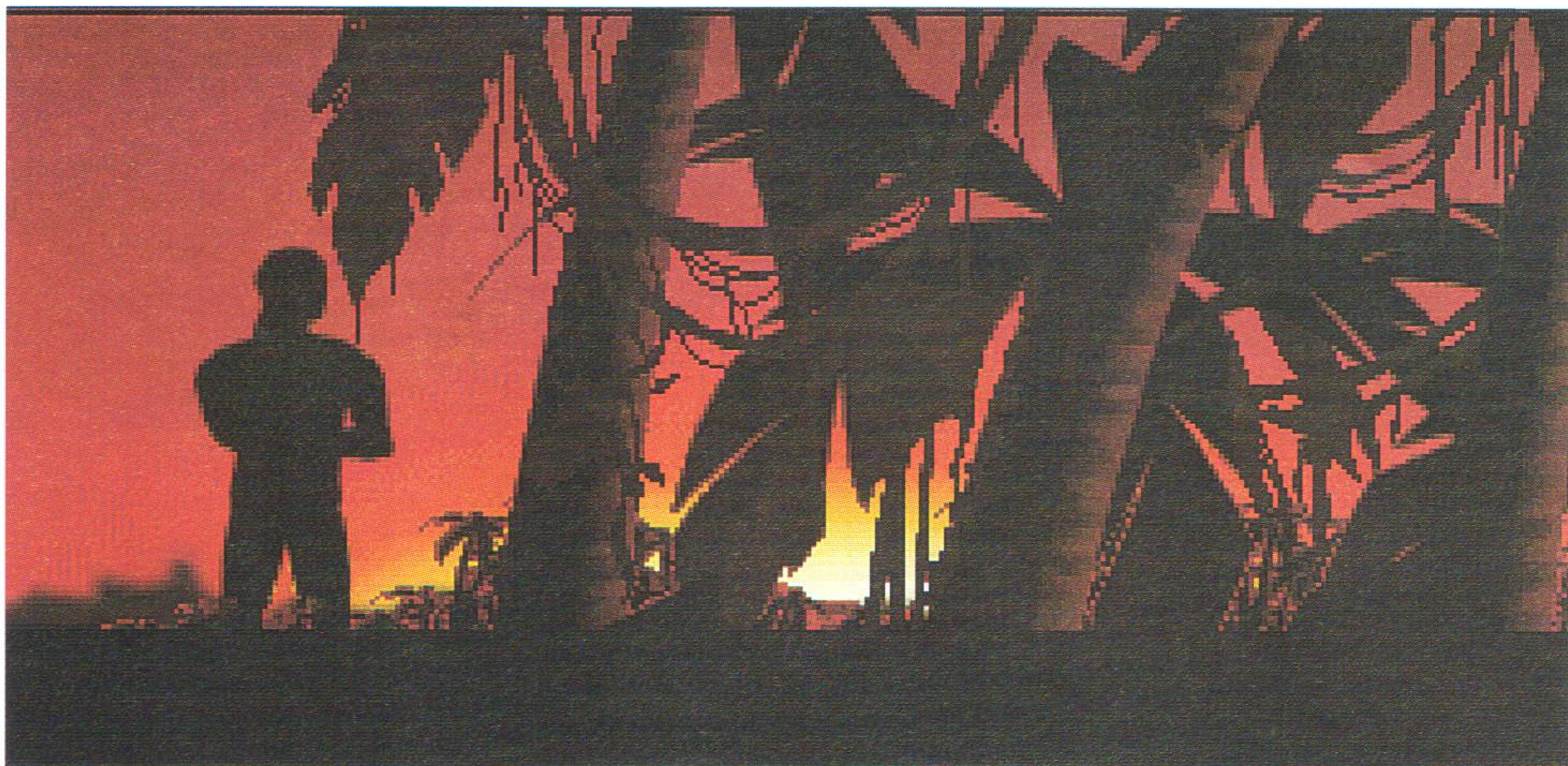
SPELKWALITEIT

Hier is veel veranderd. Verdwenen is de 'campaign' waarin over diverse rondes, in een gebied met vele sectoren, een verhaal -sector voor sector- tot een goed einde gebracht moest worden. Daarvoor in de plaats krijg je een campaign zonder vast verhaal en zonder een gebied met meerdere sectoren, losse scenario's, een uitgebreid tutorial, de mogelijkheid om met 2 of meer spelers te spelen, een scenario editor en een campaign-editor. Wie creatief bezig wil zijn en/of er lol aan heeft om scenario's uit te wisselen met andere spelers kan dus z'n hart ophalen.
De spelkwaliteit is onveranderd en dus uitstekend! De bediening is eveneens onveranderd goed. Er zijn diverse moeilijkheidsgraden en enkele opties om het spel verder moeilijker of lastiger te maken. Vergeleken bij deel 1 zijn alle spellen sowieso wat lastiger; ook bij de laagste moeilijkheidsgraad, dus dat wordt weer peentjes zweten.

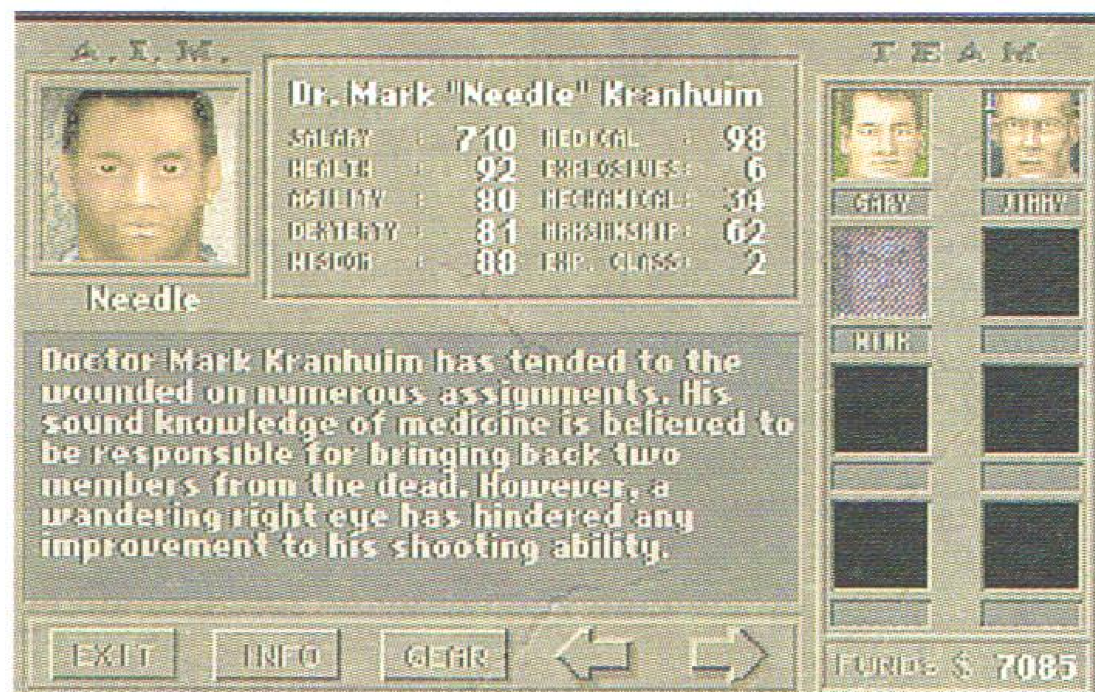
DEADLY NEW

Laten we de nieuwigheden eens opsommen:

1 Speler: Het spel heeft 2 campaigns waarvan er 1 bedoeld is als tutorial. Het lesprogramma heeft 7 missies en kan voorzien worden van tips en commentaar. De gewone campaign heeft ruim 30 missies.









Verder 17 losse scenario's met opdrachten per scenario.

2-4 Spelers: Via een (nul)modem kun je elkaar te lijf gaan, en dat is heel wat anders dan tegen een computer spelen. Hiervoor heeft het spel 19 scenario's. Een 2e CD is bijgeleverd, zodat je met 2 spelers geen 2 volledige pakketten hoeft aan te schaffen. Deze tweede CD bevat geen scenario's voor 1 speler en ook geen editors. Tot 4 spelers kunnen spelen via een netwerk. In alle multi-player-games spelen de spelers om beurten.
Leuk is bij het "multi-player-gebeuren" dat de spelers aparte opdrachten krijgen. Soms moet je elkaar gewoon afmaken, soms kun je ook afspraken maken, maar meestal gaat het erom dat de opdrachten juist tegengesteld zijn. De ene speler moet b.v. een persoon in veiligheid brengen, terwijl de tegenspeler van dit persoontje een aktetas -met belangrijke inhoud- moet bemachtigen. Grappig is, dat je bij deze multi-player-scenario's computerpartijen mee kunt laten spelen. Je speelt meestal tegen elkaar, maar dan heb je ook nog gezamenlijke vijanden. Bij het opstarten van een dergelijk spel krijgen de spelers dan ook allemaal een eigen mission-briefing. Zit je naast elkaar en speel je via een nul-modem-kabel, dan kan dit wat lastig worden, maar dan kun je ondertiteling inschakelen.

Uitbreidingen: Het spel is uitgebreid met 10 nieuwe huurlingen, nieuwe (zwaardere) wapens, nieuwe landschappen en "Micky O'Brien", een wapenhandelaar die je bij het begin van een missie een pakket aanbiedt met spulletjes die je tijdens die missie nodig hebt. Je kunt kiezen: of dit pakket kopen, of erop gokken dat je de spullen vindt voordat je ze nodig hebt. Nieuw in het veld is, dat gewonde figuren bloedsporen ach-

terlaten en dat je b.v. bij sneeuw voetsporen kunt volgen.

Scenario editor: Met dit onderdeel kun je zelf scenario's ontwikkelen of bestaande scenario's veranderen.

Campaign editor: Hiermee kun je scenario's aan elkaar 'plakken' tot een campaign van meerdere rondes.

Verder heeft het spel nog allerlei kleine veranderingen ondergaan die het spelen leuker maken, maar ook lastiger. De RPG-elementen zijn wat aangescherpt waardoor de figuren wat meer mogelijkheden hebben en verder moet je deze kleinigheden zelf ontdekken tijdens het spelen. De handleiding (iets beter dan bij deel 1) laat dit ook aan de spelers over.

DEADLY TEN

Een verhaal apart is het spelen onder TEN in Internet. Op de CD staat een apart programma om in te loggen op TEN, dat staat voor Total Entertainment Network in San Francisco. Om te proberen hoe dit is krijg je 5 gratis uurtjes op TEN. Helaas is dit voorlopig alleen via de VS en Canada.
Op TEN zitten trouwens ook de spellen Warcraft, Dark Sun, Civnet, Duke Nukem, Terminal Velocity en Deadlock. Voor spelen via TEN heb je Windows 95, een SVGA videokaart, een 14k4 of sneller modem, de ondersteunde versies van de spellen (kopen of downloaden) en een creditcard nodig. Registreren kan on- line, opzeggen moet telefonisch. Een reisje naar Amerika of Canada is ook nodig om te spelen.

CONCLUSIE

Even miste ik de storyline uit het eerste deel, maar dat duurde slechts kort. De verschillende scenario's en vooral het spelen via een modem maken DEADLY GAMES weer tot een topspel. Of deze tweede Jagged Alliance ook Game of the Year wordt is niet zo zeker als in 1995. De concurrentie is zeer sterk vertegenwoordigd met titels als Z, Diablo, Warcraft 2 en Deadlock. Als je goed in de slappe was zit koop je ze gewoon allemaal. Dan ben je jaren bezig. Deadly Games alleen is al goed voor maanden lol, mits je het leuk vindt om anderen af te knallen. Voor de minder moordlustigen heeft spel geen opties. Bij deel 2 zijn de "Wimpy" tegenstanders heel gevaarlijk terwijl jouw "Elite Corps" regelmatig mist bij een vuurgevecht; soms zelfs op enkele meters afstand. Dit was ook bij deel 1 het bezwaar, en dit blijft dus zeer lastig. Voor sommigen zal dit heel frustrerend zijn, voor anderen juist een extra uitdaging.



Ik ga nog even de effecten van een granaat-werper uitproberen en een paar boobytraps plaatsen. Lijkt me leuk!

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Sirtech.

POWER DOLLS

**Softwarehuis: Mechtech.
Min. 80386DX., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel, General Midi.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=**

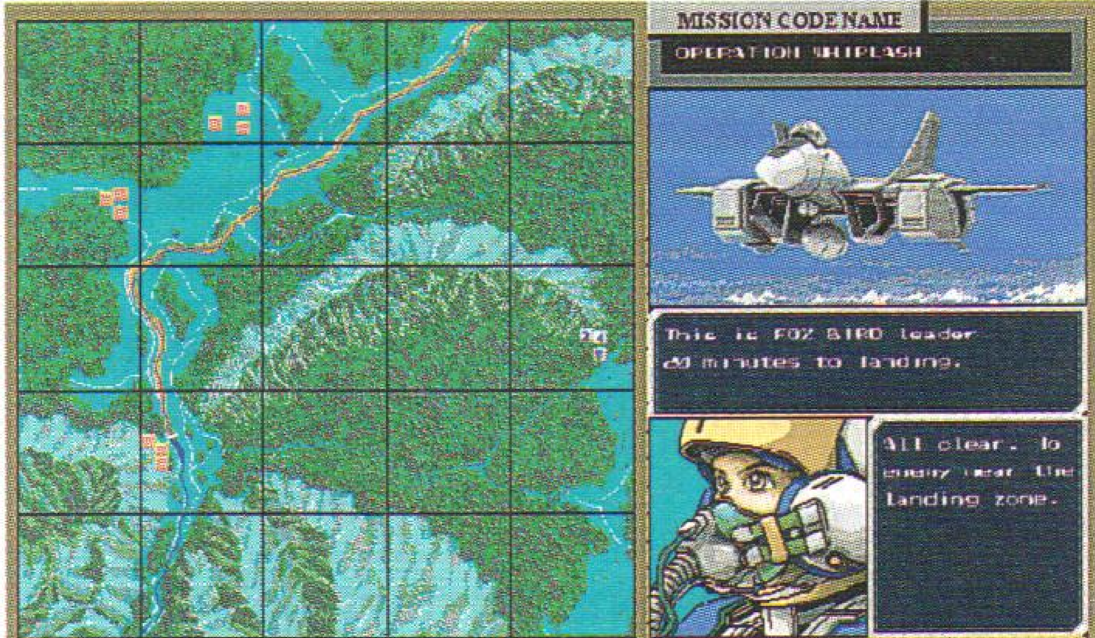


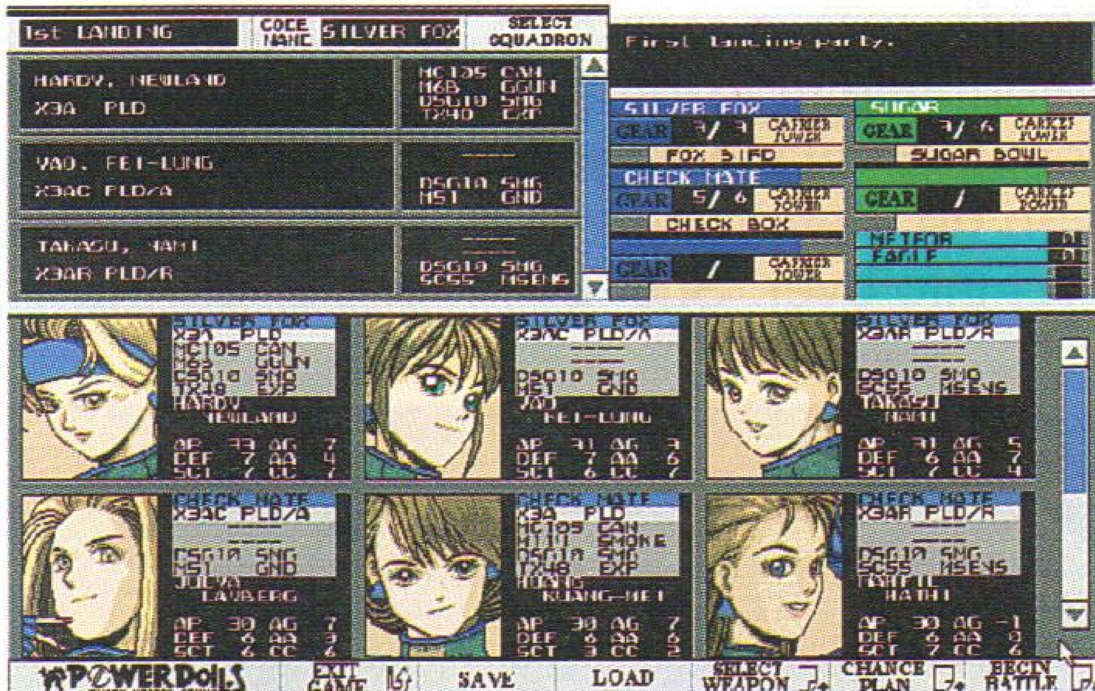
Na Cobra Mission en Metal & Lace brengt het Japanse softwarehuis Megatech nu ook het strategiespel Powerdolls op de markt.
Het spel speelt zich af in de toekomst. In 2455 besluit de wereldregering dat er gezocht moet worden naar andere planeten om op te wonen, om de simpele reden dat de aarde vol zit. Er wordt besloten dat alle gevangenen als eersten de gevaarlijke reis naar een onbekende bestemming moeten maken. De gevangenen worden, naar 'misdaad', over een aantal supergrote ruimteschepen verdeeld. Bijna alle schepen gaan verloren, behalve één schip dat idealisten en politieke gevangen vervoert. De planeet waarop ze na jaren reizen aankomen wordt Omni genoemd. Gelijk gaat de nieuwe bevolking van de planeet aan de slag. Steden worden opgebouwd en wegen door het onherbergzame land worden aangelegd. Er ontstaat een nieuwe gemeenschap, die zich geheel onafhankelijk van de aarde ontwikkelt. Nieuwe technologieën worden ontwikkeld en toegepast.

Honderden jaren later heeft men op aarde een snellere manier ontwikkeld om door de ruimte te reizen. De planeet Omni wordt ontdekt maar de bewoners denken er niet aan om het de planeet aan de troepen van de aarde te geven. Een strijdmacht van een miljoen man vertrekt vanaf de aarde naar Omni om de planeet te veroveren. Het lijkt een ongelijke strijd te worden maar dankzij de Omni-technologie wordt er een heel nieuw wapen ontwikkeld, de 'Power Loaders'. Dit zijn reusachtige stalen robots die bestuurd worden door mensen die erin zitten. De robots worden alleen maar door jonge vrouwelijke soldaten bestuurd, die zich Powerdolls noemen.

Als speler beschik je over een groep Powerdolls waarmee je diverse opdrachten moet volbrengen. Een brug opblazen, een konvooi vernietigen of gijzelaars bevrijden zijn enkele voorbeelden van opdrachten die je kunt tegenkomen. Het speelveld wordt van bovenaf weergegeven en is in 'hexen' opgedeeld. Elke Powerdoll heeft een bepaald aantal 'actie-punten' en een bepaald aantal 'levens-punten'. De actiepunten bepalen hoeveel een Powerdoll kan lopen en schieten en de levenspunten spreken voor zich.
De troepen van de aarde beschikken over een groot leger met veel tanks, artillerie en vliegtuigen. Ook hebben ze de beschikking over aantallen robots die niet veel onderdoen voor de Powerdolls. Het moeilijke van het spel is dat je ontzettend in de minderheid bent en dat de Powerdolls niet zo sterk zijn als je had gewild.

Vaak begin je een opdracht (speeltijd ongeveer 4 uur) met 7 Powerdolls en houd je er maar 2 over. De volgende opdracht is dan niet meer te doen met maar twee dolls. Iedere opdracht is dus een uitdaging, waarbij op het scherpst van de snede gespeeld moet worden. De moeilijkheidsgraad van dit spel ligt daarom ook hoog, maar dit zijn we wel gewend van Japanse softwarehuizen zoals Koei.
Doordat er steeds nieuwe robots en wa-





pens worden ontwikkeld blijft het spel boeien. Je hebt trouwens ook nog de beschikking over eigen artillerie en vliegtuigen die je de vijand kunt laten bombarderen.

De graphics zijn typisch Japans en zien er redelijk goed uit. Het geluid stelt niet veel voor, wat gedigitaliseerde spraak, kleine geluidseffecten en een simpel deuntje op de achtergrond is alles. Maar let op, het spel stamt uit 1994 en dat heeft als voordeel dat het programma goed draait op een 386 met een gewone VGA kaart en 4MB geheugen. Mensen die een 'oudje' hebben kunnen dit kwaliteitsspel gerust kopen.

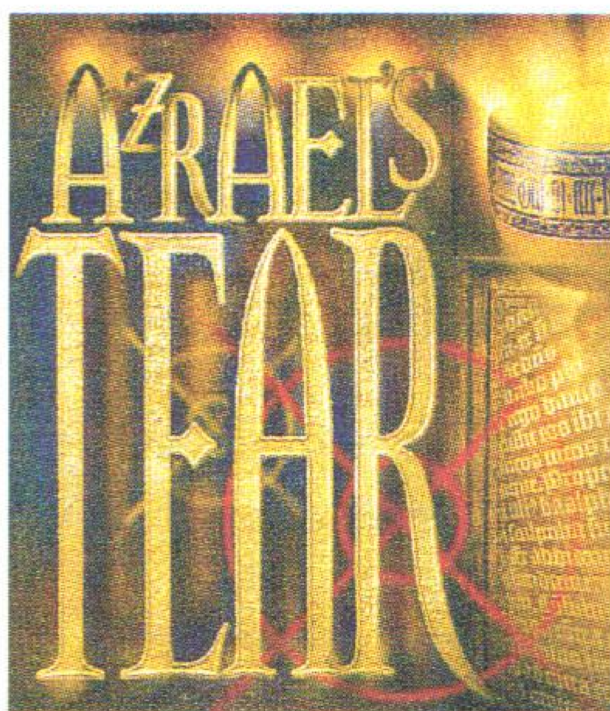
Iwan Luiten.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

AZRAEL'S TEAR

**Softwarehuis: Mindscape.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Frans.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,=**



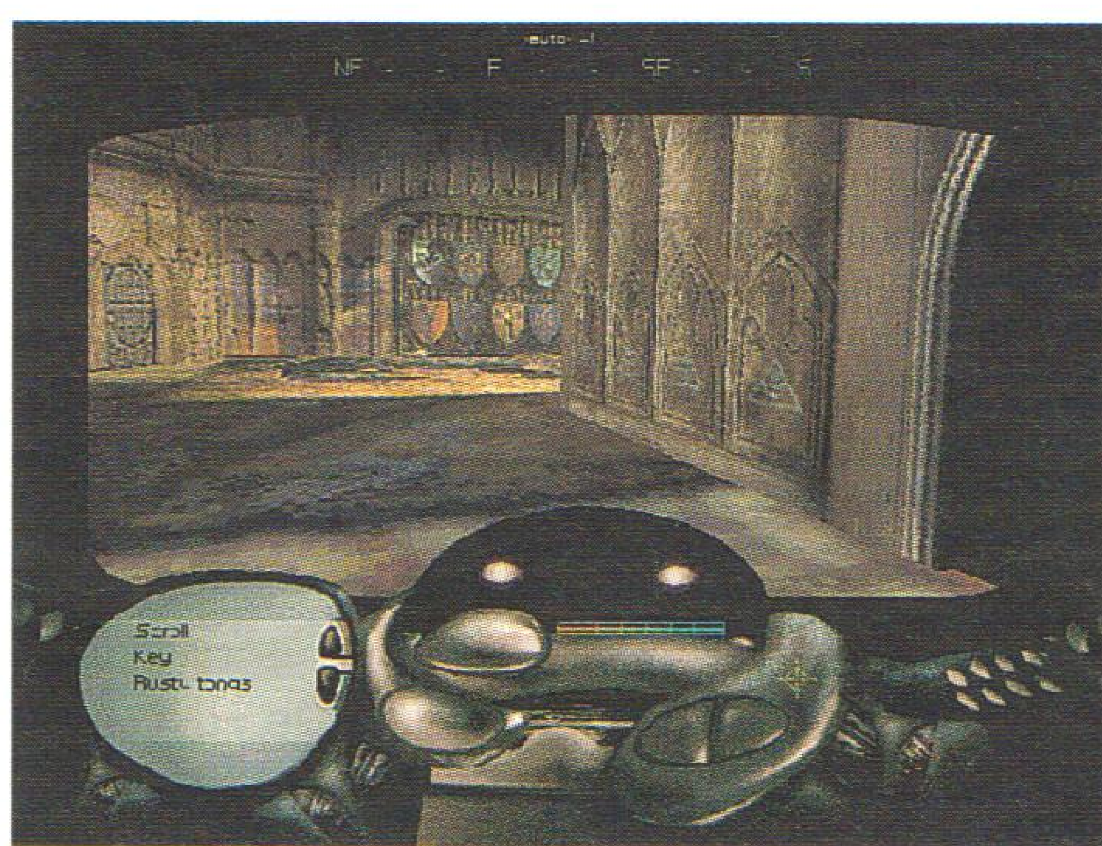
**Aanbevolen: Pentium processor, 16Mb. geheugen, 4x speed CD-ROM drive, stereo Soundblaster.
Op de harddisk is minimaal 10Mb. ruimte nodig.**

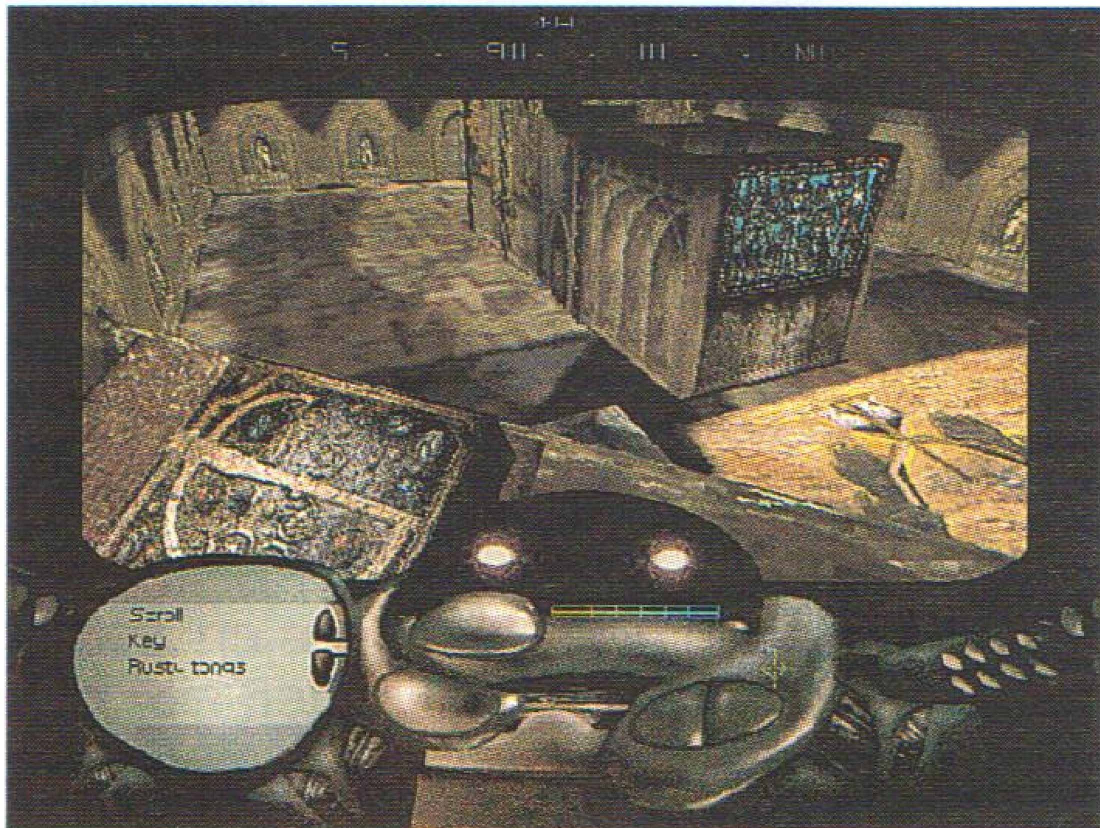
SEARCH FOR THE HOLY GRAIL is de ondertitel van dit spel. Alweer die heilige graal, die moet iemand ondertussen toch al wel gevonden hebben. Volgens Mindscape is de graal echter zelfs in het jaar 2003 nog niet gevonden.
Jij speelt een hypermoderne dief en een collegadief van je heeft je net een brief geschreven. Daarin staat dat hij waarschijnlijk de plek heeft gevonden waar de heilige graal zich bevindt. En het feit dat jij de brief ontving, betekent dat het met hem zo goed als zeker slecht afgelopen is. Een gevaarlijke plek dus. Maar ja, daar schrik jij natuurlijk niet voor terug. Wat zou zo'n graaltje eigenlijk opbrengen op de zwarte markt?

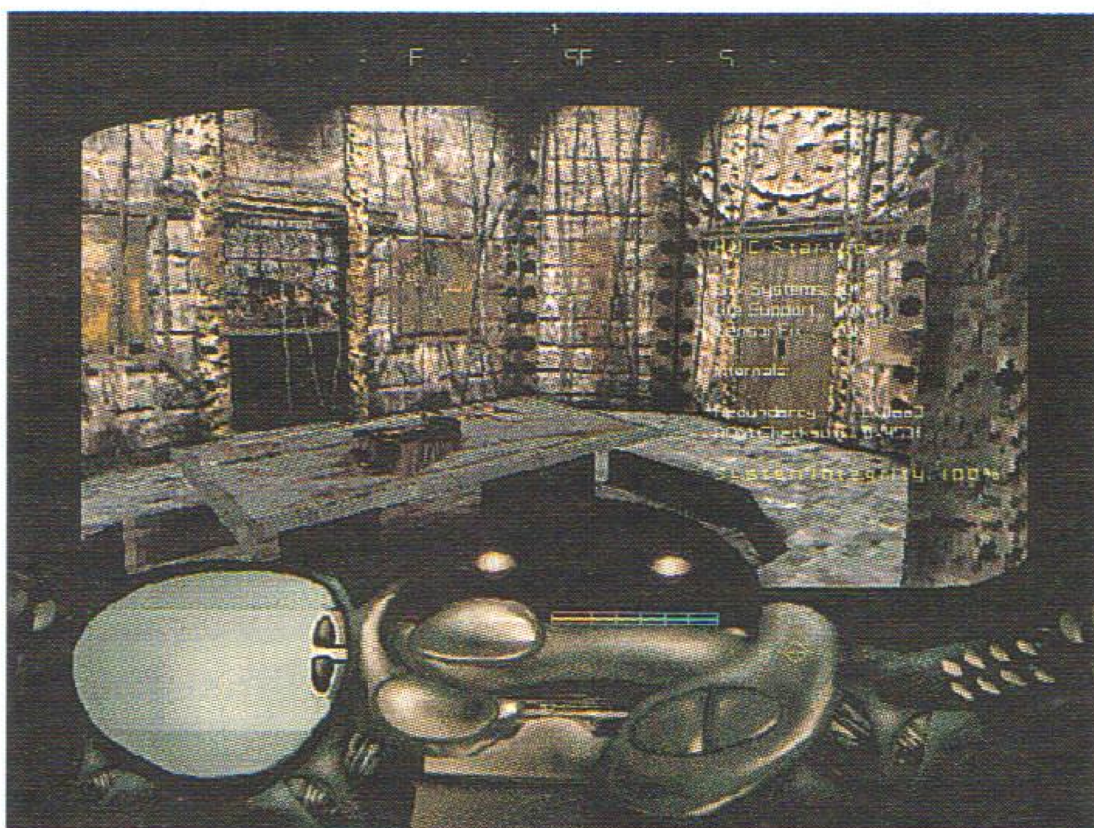
Zonder verdere introductie word je in het spel gegooid. Je ziet een donkere gang en twee kleine dino's. Het doet een beetje denken aan Doom in een hi-res resolutie, alleen heb ik volgens mij geen schietspeeltjes bij me. Hebben die dino's even mazzel. Verder krijg je rechts op het scherm allerlei informatie te lezen over de gang waarin je loopt. En wanneer je met je cursor op één van de monstertjes klikt, krijg je ook daar wat info over. Snel even rondkijken wat er nog meer te zien is. Deurtje door en plots bevind je je in een klein kamertje. Niets te zien. Aan de rechtermuur hangt een grote spiegel en in de linkermuur zit een deur, maar die is op slot. Zou d'r iets met die spiegel zijn? Even uitproberen. Ja, ik hoor een klik. Maar de deur gaat niet open. Wat? De deur waardoor ik naar binnen kwam gaat nu dicht. En ik hoor een sissend geluidje. Rechts op m'n scherm bliept de informatie als een razende voorbij. "Danger! Danger! Poisoned gas detected. Leave immediately." Juist, alleen zit ik in een kamertje waarvan allebei de deuren op slot zitten. Dan begin ik langzaam voorover te vallen. "Lifesigns zero. Injecting vitamins.... Brain dead." En dat was 't dan. Mooie eerste poging, maar nu toch maar eerst even goed het handboekje doorlezen.

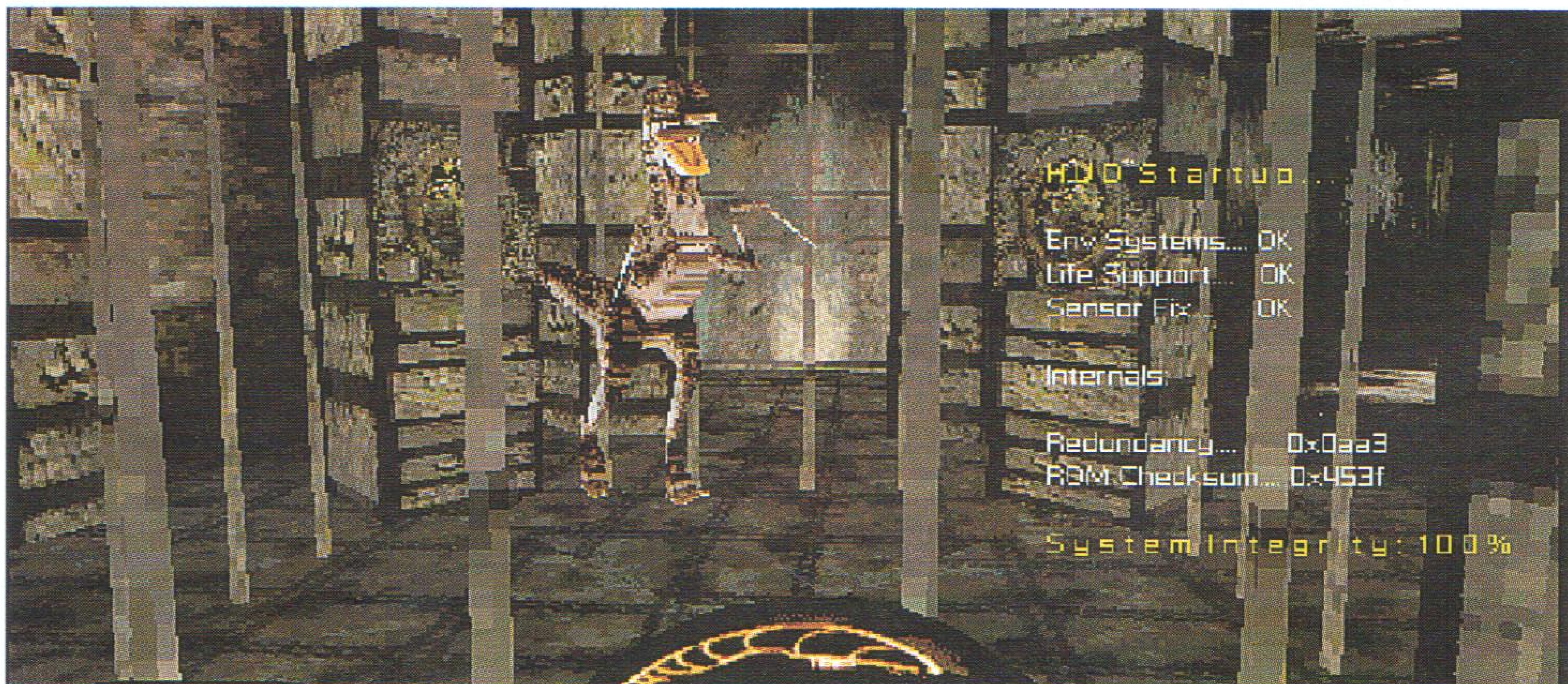
PUZZELMARATHON

Aha, nu snap ik 't. Ik ben een Raptor, zo'n perfecte dief. Ik ben uitgerust met 't nieuwste van 't nieuwste op het gebied van de technologie: een MS-2 helm. Dit is een soort computer waarmee ik zo'n beetje elk probleem moet kunnen oplossen. De helm scant automatisch de omgeving waarin de drager zich bevindt, vertaalt bijna alle vreemde talen in real-time (d.w.z. dat iemand bijvoorbeeld Chinees praat, maar jij gewoon Nederlands hoort), heeft een kompas en automap. Met die MS-2 helm op m'n kop ben zie ik er een beetje uit als die barbaren uit 1996 met van die ouderwetse Virtual Reality helmpjes. Goed, dat weten we ook weer. Nu weer op zoek. Aan de andere kant van de gang zit ook een deur. De kamer daarachter heeft wat loopplanken met daaronder water. Laat me raden, als ik daarin val... Even uitproberen. Juist, daar kan een computer nog steeds niet tegen, ook niet in 2003. Langzaam maar zeker kom je zo in een grote kamer, waarin van alles te zien is. 't Ziet eruit als een soort bouwplaats. Verderop hoor je een stem om hulp roepen. En jij als wereldverbeterende dief gaat natuurlijk even je hulp aanbieden. Aangekomen bij de schreeuwlelijk (hoe dichterbij je komt hoe harder ie begint te krijsen) krijg je een dialoogschermpje. Je kunt steeds kiezen tussen een paar antwoorden. Wanneer je de juiste kiest krijg je vaak waardevolle info, bij een fout antwoord is het gesprek meestal snel afgelopen. Waar je in het begin eigenlijk nauwelijks iets weet, kom je naarmate het spel vordert steeds meer te weten over de graal en de plek waar je bent. Je komt steeds meer gesprekspartners tegen die een tipje van de sluier oplichten (en ik moet zeggen dat het echt een prachtig verhaal is wat zich langzaamaan ontrafelt!). Om die personen tegen te komen, moet je wel zo nu en dan puzzels oplossen; zeg maar gerust constant. Ben je er net achtergekomen hoe je ervoor kunt zorgen dat in een bepaalde kamer water begint te stromen, dan moet je ineens ook nog ervoor zorgen dat ergens anders een deur opengaat, omdat je anders verdrinkt. Sommige puzzels zijn echt pittig, voor andere raadsels heb je alleen de juiste voorwerpen nodig. Gewoon goed overal om je heen kijken naar tips. Toch kom je keer op keer vast te zitten. Tien keer alles aflopen is dan meestal de beste oplossing, want vaak heb je gewoon iets over het hoofd gezien. Groot is de voldoening dan als je het probleem eindelijk oplost. En groot de frustratie als daarna het volgende, meestal nog moeilijkere, zich weer aandient.









CONCLUSIE

Azrael's Tear is echt een goed spel. Voor mij had het geheel nog net iets mooier aangekleed mogen worden, qua beeld en geluid. Het ziet er goed uit, maar mist in mijn ogen 'iets'. En over de plot: gewoonweg heerlijk. Je begint met niets en krijgt elke keer een beetje informatie, waardoor het mysterie soms alleen maar groter wordt. Wat is er nu precies aan de hand? Waar ben ik en wat moet ik precies doen? Prachtig! Hopelijk komen er meer van dit soort spellen.

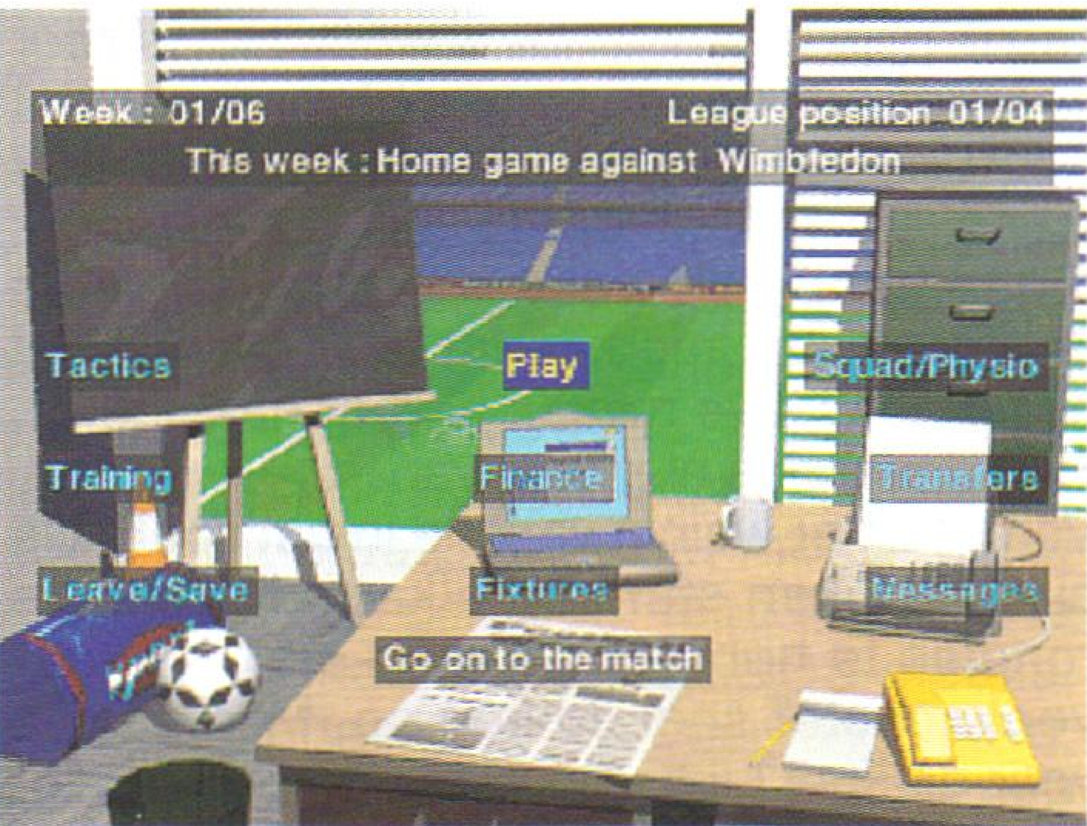
Bas Janssen.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

COMPLETE ONSIDE SOCCER

Softwarehuis: Telstar Electronic Studios.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.2, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels, Frans, Duits, Deens, Italiaans.
Schermteksten: Engels, Frans, Duits, Spaans.
Richtprijs: FL. 99,=

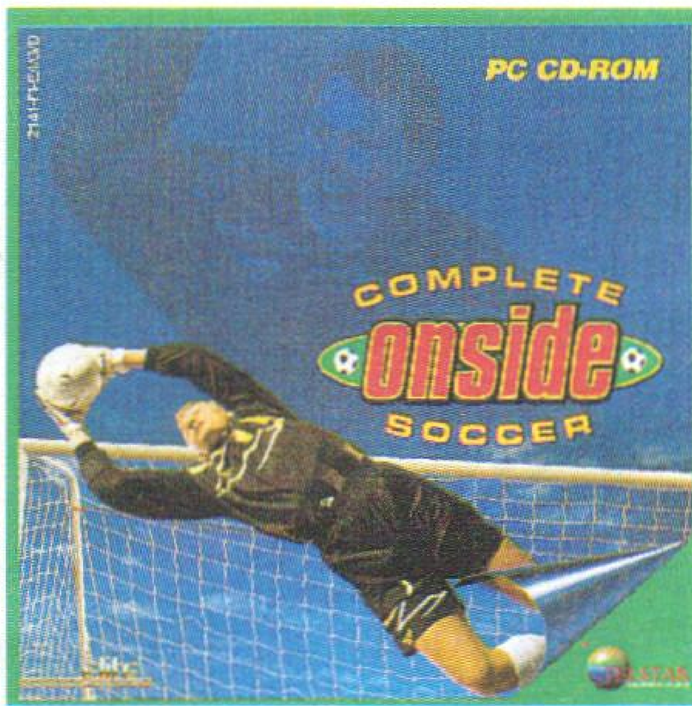


Complete Onside Soccer (COS) bevat twee spelelementen, namelijk een voetbalsimulator en voetbal-manager. Beide onderdelen kunnen zowel afzonderlijk als in een geïntegreerd geheel gespeeld worden.

VOETBAL SIMULATIE

Om te beginnen het voetbal gedeelte. Je kunt hier in vier Europese competities spelen of zelf een combinatie ervan creëren. Wat meteen opvalt is de fraaie afwerking van het spel. In de menu's bestaan bepaalde opties vaak uit tekeningetjes die veranderen als je een optie aan- of uitzet. Ook het speelveld ziet er goed uit en de muziek is uitermate sfeervol. De commentator noemt zelfs elke speler die een bal ontvangt bij naam. Over afwerking gesproken...

Het voornaamste blijft natuurlijk de simulatie. Deze is prima, voornamelijk omdat dit



spel eindelijk weer eens een 'speelbaar' spel is. De besturing is eenvoudig en heb je zo onder controle. De speler die de bal heeft, wordt gemarkeerd door middel van een gekleurde cirkel. Als je een bal wilt passen houd je de vuurknop ingedrukt tot er een pijl verschijnt, waarmee je de richting bepaalt. Als je dribbelt blijft de bal mooi aan de voet en als je verdedigt kun je gemakkelijk overschakelen tussen de diverse verdedigers. Allemaal heel eenvoudig en effectief. Ook kun je diverse schoten op doel lossen, zoals een normaal schot, een volley of een lob. Verder kun je aan elke bal effect meegeven door middel van de zogeheten 'aftertouch'. Het enige minpunt is wellicht het ontbreken van kopballen of de altijd spectaculaire omhaal. Laatstgenoemde kun je echter toch al niet vaak uitvoeren en ik was al lang blij dat dit eindelijk weer eens een spel is met een goede besturing.

Zoals gezegd is COS wat betreft uiterlijk prima verzorgd. Ook biedt het spel een heleboel leuke opties. Je kunt bijvoorbeeld kiezen uit een groot aantal weertypen, die ook daadwerkelijk effect hebben op het spel en de speelsnelheid. Deze speelsnelheid is sowieso uitstekend geregeld. Je kunt namelijk bij de instellingen kiezen uit 8 verschillende speelsnelheden. Hierdoor blijft het spel zelfs op de meest snelle computers goed speelbaar. Ook heel apart is de optie om indoor en wel 5 tegen 5 te spelen.

MANAGEMENT

Over het voetbalgedeelte niets dan lof. Het management gedeelte haalt echter bij lange na niet hetzelfde niveau. Het is daarvoor gewoonweg te beperkt. Je kunt weliswaar spelers kopen en verkopen, je stadion en de faciliteiten uitbreiden of entreeprijzen veranderen, maar verder valt er niet veel te beleven.
Het aantal toeschouwers dat naar je stadi-



on komt is afhankelijk van de populariteit van je club. Deze populariteit wordt beïnvloed door de wedstrijdresultaten en de entreeprijzen. Je kunt echter nergens zien hoeveel toeschouwers nu daadwerkelijk in je stadion geweest zijn. Hierdoor is het moeilijk om je prijzen te veranderen, omdat je het effect ervan slecht kunt achterhalen. Ook vreemd is, dat je inkomsten bij uitwedstrijden haast niet verschillen van die bij thuiswedstrijden, terwijl je daar toch zeker niet evenveel stadioninkomsten hebt.

CONCLUSIE

Al bij al is het management deel ronduit slecht. Wie het spel aanschaft voor het management deel zal sterk teleurgesteld worden. Wie het spel aanschaft voor de voetbalsimulatie zal waar krijgen voor zijn geld. Het management deel moet je dan maar zien als een aardig extratje. Op deze manier ben ik ook tot mijn eindbeoordeling gekomen. Ik heb in ieder geval plezier beleefd aan dit voetbalspel en dit zegt al heel wat gezien de grote hoeveelheid 'troep' die ik deze zomer op dit gebied langs heb zien komen.

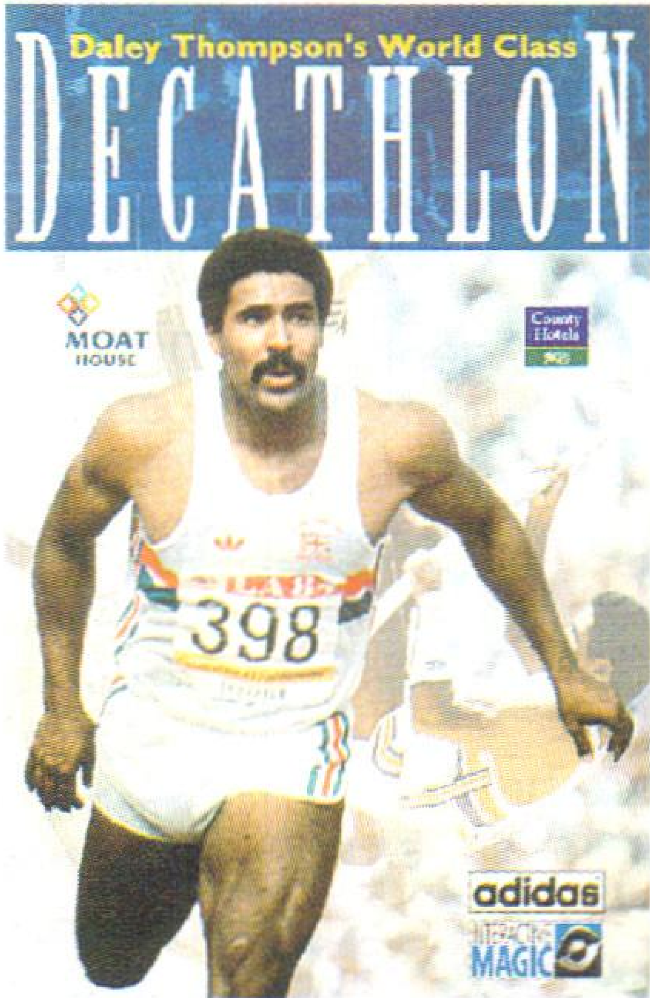
Erwin Kriesels.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

DECATHLON

Softwarehuis: Interactive Magic.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk (27Mb.), 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, spraak, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95



De decathlon heeft zijn naam te danken aan de tien atletieknummers die doorlopen moeten worden. Bij dit spel is dat echter 10 keer niets. Dit komt door de grote afwezigheid van spelkwaliteit. Als voorbeeld geef ik het onderdeel kogelstoten. Eerst kies je de startpositie van je atleet door op je toetsenbord een nummer tussen 1 en 5 in te drukken. Daarna laat je je atleet starten door op de linker muisknop te klikken. De atleet begint nu rond te draaien, waarna je op het juiste moment nog een keer mag klikken om de kogel los te laten. Welgeteld mag je dus één knop op je toetsenbord indrukken en twee keer op je linker muisknop drukken. Na dit drie keer gedaan te hebben ga je door naar het volgende onderdeel. Een hele decathlon heb je dus in ongeveer 20 minuten rondgespeeld.

Ik moet wel toegeven dat het spel in het begin stimuleert om je persoonlijke records te verbeteren. Ook is er sprake van enige tactiek, omdat je atleet slechts over een beperkte hoeveelheid uithoudingsvermogen kan beschikken. Hierdoor zul je bij bijv. het onderdeel hoogspringen bepaalde hoogtes over moeten slaan of na een goede sprong verder geen pogingen meer ondernemen. Ook kun je je uithoudingsvermogen sparen voor onderdelen waarop je atleet een hoog 'skill level' heeft. Toch blijft het geheel, ondanks deze positieve punten, nog steeds erg magertjes.

Op de CD staan verder nog wat filmpjes, waarin de tienkamper Daley Thompson vertelt over de decathlon en het behalen van de gouden medaille. Dit is natuurlijk heel aardig, maar heb je na één keer ook wel weer gezien. Wat tenslotte overblijft is de in de doos meegeleverde Adidas 'baseball cap'! Ja, Adidas als sponser van Daley Thompsom moest natuurlijk ook op en in dit pakket vertegenwoordigd zijn. Rest dus de vraag of dit petje de aanschafprijs waard is. Mijn advies is om dit pakket te laten liggen. Voor deze prijs kun je heel wat betere spellen aanschaffen en het petje kun je desnoods los in een winkel kopen.

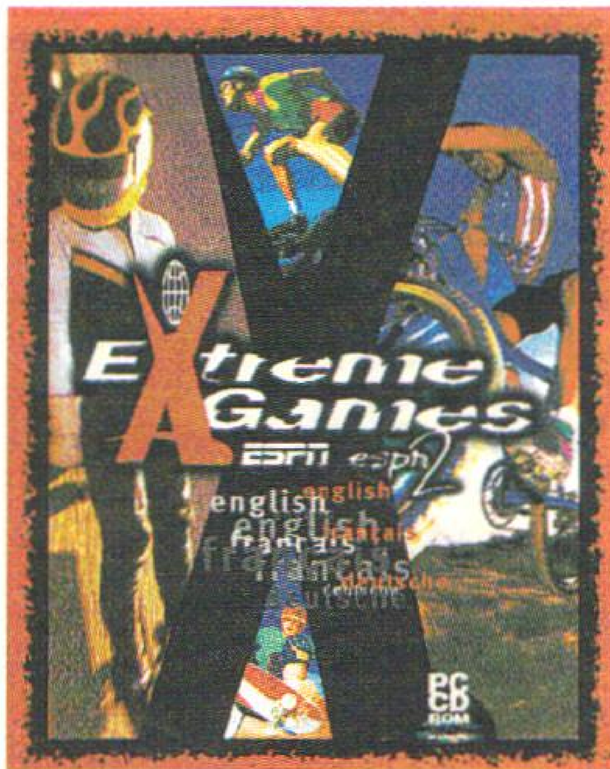
Erwin Kriesels.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

EXTREME GAMES

Softwarehuis: Sony/Imagesoft.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/gamepad.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1
Handleiding: Engels, Frans, Duits.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 69,95



Tijdens de intro zien we in een kort filmpje welke voertuigen in dit racespel gebruikt kunnen worden. Het filmpje is van matige kwaliteit, omdat er voornamelijk rode en zwarte kleuren gebruikt worden.
Als de intro geweest is kom je in een startmenu. In dit menu kun je aangeven of je wilt trainen of dat je klaar bent voor een compleet seizoen. In de trainingsmode kun je elk racemiddel kiezen en elk circuit. Kies je voor seizoen dan kiest de computer een circuit en blijft je keuze beperkt tot je voertuig. In dit menu kun je verder de moeilijkheidsgraad instellen alsmede het geluidsniveau. Als laatste heb je de mogelijkheid de grafische detaillering aan te passen.
Vanuit het startmenu kom je in het besturingsmenu. Hier kun je kiezen uit keyboard, keyboard plus joystick, of gamepad. Als je dit gedaan hebt kun je in een ander menu de toetsen instellen naar jouw wensen.
Hierna kom je in het hoofdmenu. Hier heb je diverse opties, zoals: winkel, start, persoon kiezen en circuit selecteren. De circuits verschillen van stratencircuit tot woestijncircuit.

In de winkel kies je welk vervoermiddel je wilt. Je kunt kiezen uit een mountainbike, skateboard, "ligboard" of rollerskates. Elk met specifieke kenmerken. Nadat je je voertuig gekozen hebt kun je eindelijk met de race beginnen. Een meisje geeft je middels een videofilmpje nog enkele tips voordat de race begint.
Je begint op de 16de plaats. De bedoeling is dat jij als eerste over de finish komt. Dat is alles.
Op alle circuits kom je poortjes tegen. Als het je lukt om hier doorhheen te gaan verdien je extra geld. Verder krijg je last van diverse obstakels zoals vuilnisbakken die over de straat rollen, trams die toevallig een straat kruisen of andere voertuigen die voor je opdoemen. Ontwijken is dan het motto. Sommige hindernissen kun je nemen door er overheen te springen. Lukt het je om een tegenstander in te halen dan is het verstandig deze van z'n voertuig te schoppen of te stompen. Doe je dit namelijk niet, dan zullen zij niet nalaten jou van je fiets of skateboard te schoppen.



Het geluid is best aardig. Een lekker agressief deuntje komt uit de speakers. Na verloop van tijd gaat het echter wel vervelen. Het beeld is geen hoogstandje. Grafisch is het nogal grof opgebouwd. De gebouwen lijken op elkaar en je krijgt de indruk dat het allemaal al eens eerder voorbij is gekomen.

CONCLUSIE

Ik heb dit spel niet lang gespeeld omdat het mij totaal niet boeide. Het spel klopt ook niet. Ik was door een tegenstander van mijn skateboard geschopt en moest zeker 40 seconden wachten voordat ik weer op mijn skateboard kon klimmen. Na drie bochten zag ik mijn tegenstanders weer. Het is zeer sportief om op mij te wachten, maar het hoort natuurlijk niet. Hetzelfde geldt ook omgekeerd. Wanneer jij een tegenstander tegen het asfalt werkt en op topsnelheid doorgaat, dan merk je tot je verbazing dat hij na een halve minuut alweer naast je zit. Hier deugt dus niet veel van.
Verder zit er weinig variatie in het spel. Alle circuits lijken sterk op elkaar. Na enkele rondjes te hebben geraced stak het verveelmonster snel de kop op. Mijn advies voor dit spel luidt dan ook: lekker laten liggen.

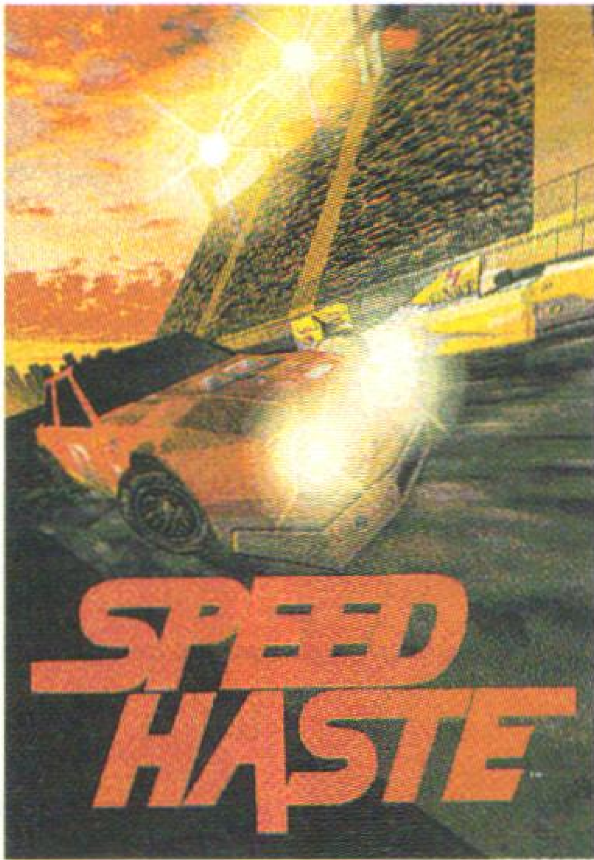
Erik Sonnega.

BEELD:	5
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SPEED HASTE

Softwarehuis: Friendware.
Min. 80486DX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/gamepad.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-4.
Handleiding: Frans, Duits, Engels.
Richtprijs: FL. 89,95



Aanbevolen: Pentium 90, 8Mb., SVGA, 4x speed CD-ROM drive.
Het is mogelijk om met 2 spelers tegelijk op dezelfde computer te spelen. Voor 4 spelers is een IPX compatibel netwerk nodig.

Nadat je het spel hebt opgestart kom je in een menu terecht waarin je diverse zaken kunt afstellen die geschikt zijn voor jouw type computer. O.a de grafische detaillering (VGA of SVGA), achtergrond, enz. Wanneer je in bezit ben van een snelle computer, beveel ik de SVGA mode aan. De VGA mode is erg blokkerig en lelijk. Indien alles juist is ingesteld kan het echte werk beginnen. Voordat de race begint moet je een keuze maken of je mee wilt doen aan een kampioenschap, een enkele race wil rijden, of wilt oefenen. Daarnaast moet je aangeven of je met een F1 auto wilt rijden of met een stock-car.
Kies je voor F1 dan heeft je auto, in tegenstelling tot de stock-car, een hogere top snelheid en een betere wegligging. Met de stock-car daarentegen heb je de mogelijkheid om al slippend de bocht om te gaan.

Voor welke auto je ook kiest, bij geen van beide is ook maar iets in te stellen. Je moet genoegen nemen met de instellingen die de wagens standaard hebben. De enige keuze die je kunt maken is voor een automatische versnellingsbak of hand-geschakeld. Spoilers instellen, banden keuze, instelling schokbrekers e.d. is dus niet mogelijk. Vind je dit belangrijk bij een race spel dan moet je dit laten liggen en kiezen voor F1GP2.
Dit is meer een spel van opstarten, auto kiezen en racen maar.

Het beeld is goed verzorgd, mits je gebruik maakt van de SVGA-mode. Het beeld scrolt soepel. De circuits waar je op rijdt zijn fantasie-banen. Het geluid is van mindere kwaliteit. Het enige dat je hoort is wat gezoem en af en toe de stem van een commentator, die door de microfoon gilt wanneer je je ronderecord verbeterd hebt.
Dit racespel is niet realistisch. Je wagen is onkwetsbaar. Indien je de bocht uitvliegt is er niets aan de hand. Gewoon gas blijven geven en sturen. Je komt dan gewoon weer op de baan terecht. Wanneer je "per ongeluk" achterop een voorligger rijdt, dan is er wederom niks aan de hand. Je wordt niet gelanceerd en er gaat niets kapot. Gewoon gas blijven geven.





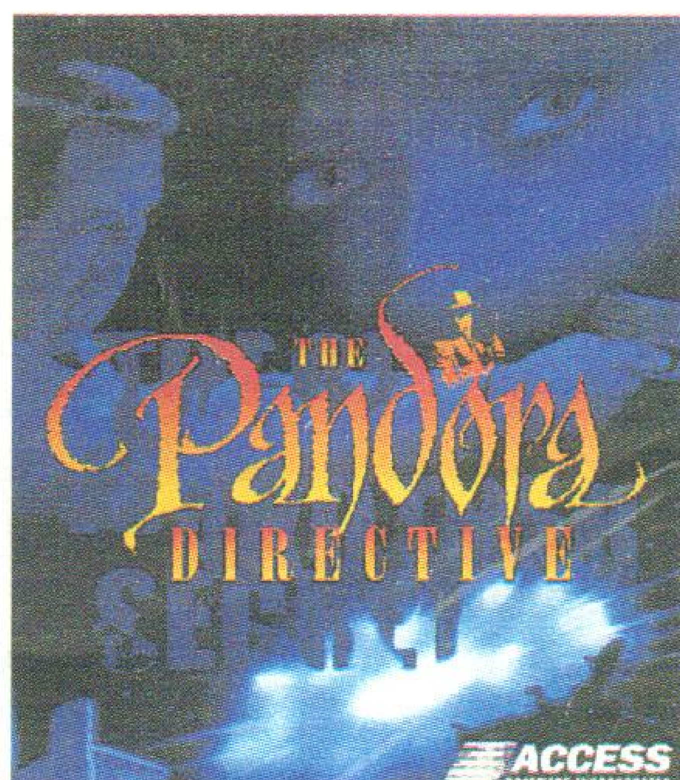
Wil je echt -en enigszins realistisch- racen dan kun je dit beter laten liggen. Ben je echter het type van starten en lekker hard rijden zonder moeilijke fratsen, dan is dit misschien wel aardig, maar er zijn betere spellen.

Erik Sonnega.

BEELD VGA:	5
BEELD SVGA:	8
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THE PANDORA DIRECTIVE



**Softwarehuis: Access Software.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 119,=**

**Voor Windows 95 is minimaal 12Mb. geheugen nodig.
Aanbevolen: Pentium processor, 16Mb., 16-bits geluidskaart, 4x speed CD-ROM drive.**

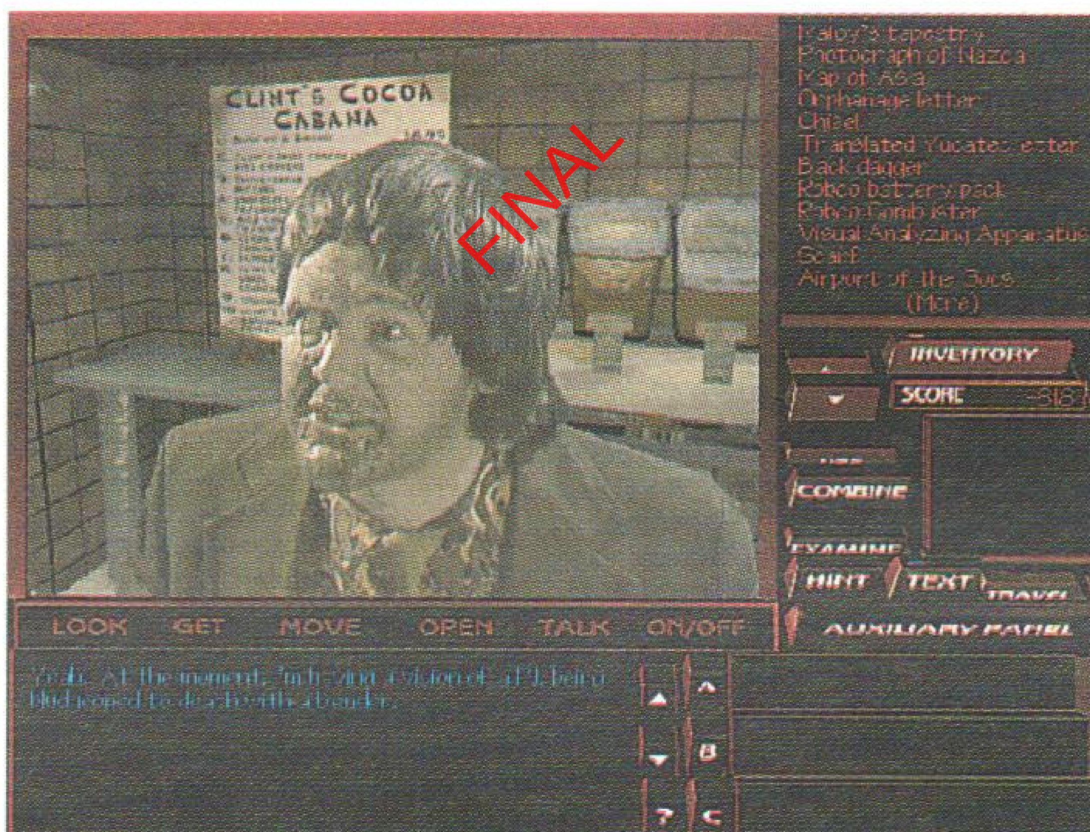
Pandora Directive (PD) wordt geleverd in boxverpakking met daarin wat reclame, een gebruikersgids en 2 plastic doosjes met maar liefst 6 cd's. PD kan geïnstalleerd worden onder Windows95, maar je loopt dan het risico in de problemen te geraken. Hoeft niet, maar onder het motto "beter voorkomen dan genezen" raad ik je aan te installeren onder de veilige DOS-modus. Je krijgt dan te maken met een uitgekiend, prima verzorgd installatieproces met de mogelijkheid tot auto-detect. Ook bepaal je hier hoe je gaat spelen, als beginner of gevorderde. Kies je voor beginner dan word je gesteund door een uitgebreid hint-programma. Het totaal te behalen puntenaantal is dan 1500. Gebruik je een hint dan gaan er puntjes van het totaal af. Kies je voor gevorderde dan gaat alles op eigen kracht, maar heb je wel de mogelijkheid tot een hogere puntenaantalscore (4000) omdat je te maken krijgt met meer locaties en puzzels, een ware uitdaging dus!
Eenmaal in het spel kun je via een hulppaneel o.a. een configuratiemenu oproepen waar je vrijwel alles kunt bijstellen inclusief resolutie en dankzij de uitgebreide helpfunctie krijg je antwoord op al je verdere vragen.

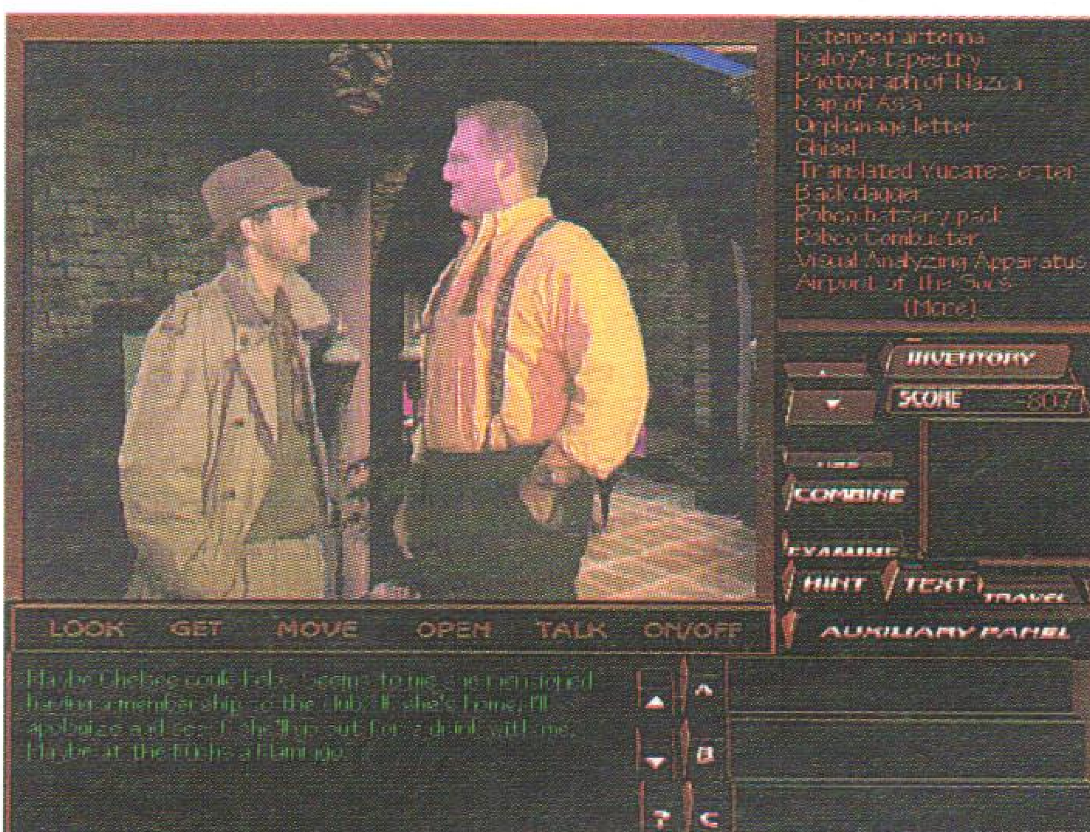
Tex Murphy is terug.

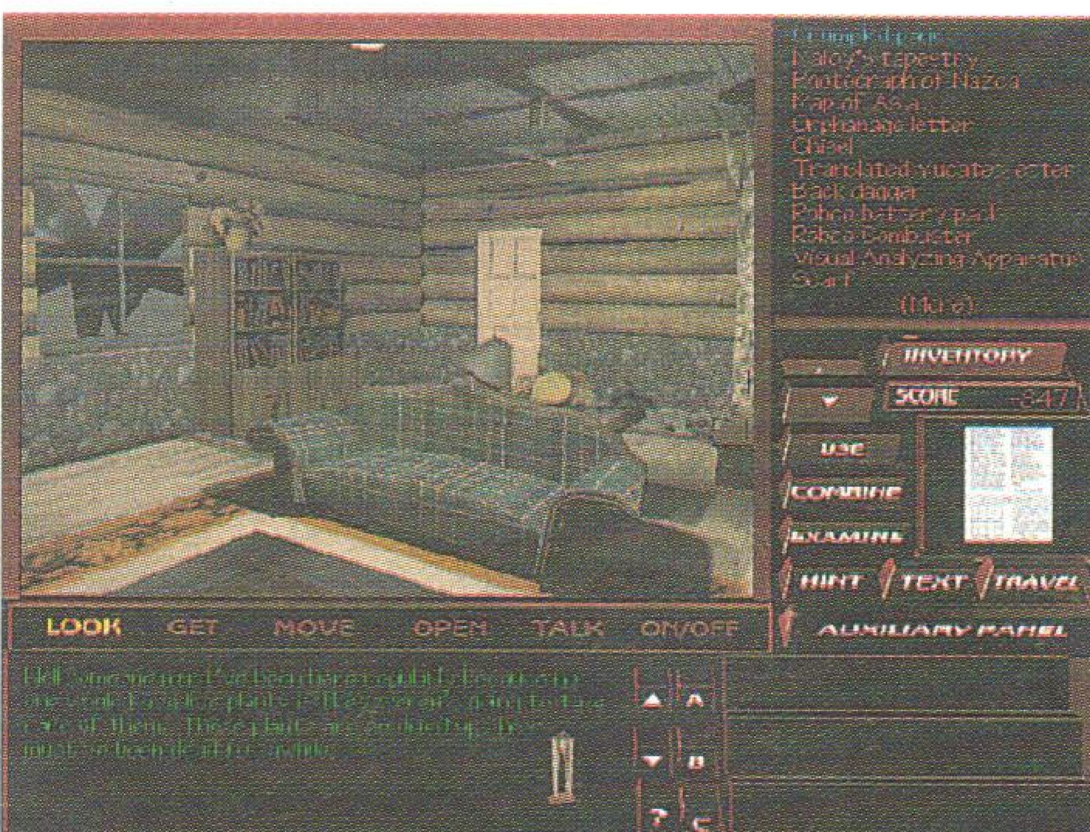
Pandora Directive zou je, zo je wilt, Tex Murphy 4 of Under a Killing Moon 2 kunnen noemen. Hoofdpersoon in dit grafisch gerenderd s.f.-adventure, in detectivestijl, aangevuld met veel videogebeuren, is ene Tex Murphy, privé-detective, type ruwe bolster met blanke pit. Tex Murphy is een creatie van de auteur Aaron Conners, die inmiddels al een indrukwekkende rij van boeken op zijn naam heeft staan met Tex-adventures. Eerdere avonturen op de PC beleefde Murphy in Mean Streets, Martian Memorandum en Under a Killing Moon (voor deze laatste zie een uitgebreide recensie in Software Gids 29). Al deze adventures waren voor de tijd waarin ze gelanceerd werden absolute toppers. En wederom geldt dit ook voor PD anno 1996. Gewoon klasse!!
Dat valt al op bij het opstarten van de intro waar je kennis maakt met een sinistere moordenaar (naar later blijkt een seriemoordenaar en naar weer later blijkt een geheim agent), met Chelsee (Tex' stille liefde, alhoewel in de loop van het verhaal diverse schoonheden indruk op Tex zullen maken) en uiteraard met Tex, zelf die opdracht krijgt een vermiste persoon op te sporen. Dit alles gaat gepaard met prima video-beelden, goed acteerwerk, uitstekende spraak en mooie sfeervolle muziek. Excuses voor de superlatieven maar er zijn gewoon geen andere woorden voor. Daar het verhaal deels het karakter heeft van een echte detective met 'Whodunnit-motief' wil ik je niet te veel verklappen m.b.t. de verdere inhoud. Grote tegenspeler in het verhaal is in ieder geval de National Surveillance Agency (NSA), een organisatie vergelijkbaar met CIA/FBI en alles waar Tex mee te maken krijgt, staat in relatie met een geheim project dat betrekking heeft op ooit gelande Ufo's.
Zoals alle avonturen van Tex speelt PD zich af in de 21ste eeuw te San Francisco en omgeving. Een Derde Wereldoorlog heeft inmiddels de wereld grotendeels verwoest en is er de oorzaak van dat je tijdens omzwervingen te maken krijgt met 2 sociale klassen t.w. de 'normalen' en de 'mutanten' levend in de radio-actieve puinhopen van de stad. Tex woont in de mutantenwijk (de sociale onderklasse), tekenend voor zijn status, in het zogenaamde Ritz-hotel waar zijn avontuur begint.

Bekende gezichten.

Bij producties als deze is het tegenwoordig een vanzelfsprekendheid bekende acteurs aan te trekken voor diverse rollen. Je komt dan ook een indrukwekkende rij van acteurs tegen waarvan ik slechts een paar voorbeelden noem: Tanya Roberts (bekend van de James Bondfilm "View to a Kill"), Barry Corbin ("Wargames"), Kevin McCarthy ("Invasion of the Body Snatchers", de versie waar Donald Sutherland zijn tegenspeler was) en Chris Jones die de rol van Tex voor zijn rekening neemt. Vrijwel alle acteurs spelen hun rol zeer overtuigend met juiste intonatie en goede articulatie. Grote klasse!! Ook muziek van bluesspecialist Richie Havens ontbreekt niet. Wil je, net zoals ik, eens snel genieten van zijn muziek klik dan op CREDITS.







How to play.

Hoe je handelt en gesprekken voert kan van invloed zijn op het verloop van het verhaal. Er zijn 3 storylines met maar liefst 7 mogelijke eindes. Daarom is het goed dat ondertiteling activeren tot de mogelijkheden behoort om het e.e.a. goed te kunnen volgen.
Het minpuntje van Under a Killing Moon, t.w. het vaak moeten wisselen van cd blijft bij PD ook van kracht. Wel hebben de makers in de gebruikersgids een lijstje toegevoegd welke personen en handelingen (bijvoorbeeld het gebruik van een videofoon) op welke cd te vinden zijn om switchen van cd zoveel mogelijk te kunnen beperken. Ik raad je daarom aan dit lijstje steevast naast je te leggen. De plattegrond die je in het spel op kunt roepen geeft overigens aan welke locaties zich op de cd bevinden, die zich op dat moment in je cd-speler bevindt.
Eenmaal in het spel beslaat het interactieve deel driekwart van je scherm linksboven. Door je muis over het scherm te bewegen verschijnen de mogelijk te gebruiken commando's (look-get-move-open-talk-on/off) vanzelf. Een druk op je spatiebalk en je komt in een movementmode fullscreen. Door nu de muis te bewegen scroll je als het ware door de te verkennen ruimtes en ik vertel je alvast, dat zijn er legio. Daarbij zul je echt alles minitieus moeten onderzoeken. Vergeet niet je up- en downpijltjes te gebruiken, want boven en onder je is ook van alles te onderzoeken.
De SHIFT-toets en CTRL-toets geven je de mogelijkheid tot rijzen en dalen, erg handig wanneer je bijvoorbeeld de inhoud van een lade wil bekijken en zeker noodzakelijk wanneer je met een afstandbestuurbaar vliegtuigje door ventilatieschachten loopt te dolen ten einde een aantal noodzakelijke voorwerpen bijeen te sprokkelen.
De R-toets geeft je zelfs de mogelijkheid tot rennen. Dit laatste komt je uitstekend van pas wanneer je oog in oog komt te staan met een NSA-killer en beschouw dat maar als een hint. Niet altijd geeft de R-toets oplossing bij een probleem, daarom het volgende: wanneer je in een militair complex achternagezeten wordt door een buitenaardse levensvorm is de beste methode het complex te verlaten en telkens opnieuw te beginnen met je exploraties om zo meer tijd te krijgen. Gebruik deze tactiek, de enige manier om dit probleem 100% op te lossen. Heb je eenmaal een deel wat je wil onderzoeken in je beeld, druk dan weer spatiebalk om het beeld stil te zetten en de commando's verschijnen weer. Een uitgebreide inventory ontbreekt niet en het bijzondere is dat je de gevonden voorwerpen tot in de kleinste details kunt bekijken. Het moet gezegd: de bediening is weer even wennen maar oefening baart kunst. Er valt heel wat te onderzoeken alhoewel niet al-



les essentieel is teneinde het spel uit te spelen (levert wel punten op). Toch doen, want humor ontbreekt niet. Klik in het begin maar eens op het hobbel(zebra)paard en je krijgt een flashback te zien uit de jonge jaren van Tex waarbij hij, dankzij een blikseminslag en een op hol geslagen hobbelpaard, met zijn hoofd door het plafond schiet. Vergeet zeker niet in Tex' bureau te klikken op het portret van zijn ex-vrouw en ik garandeer je dat je niet meer bijkomt van het lachen. Naast humor wordt PD gekenmerkt door een uitstekende spanningsopbouw met soms onverwachte wendingen. Als je op een gegeven moment belandt bij de eigenaar van een winkeltje in electronische apparatuur zie je hoe deze langzaam zijn pistool trekt. De muziek krijgt een dreigend karakter en je verwacht dat je laatste uur geslagen heeft. Het schot gaat af en... verpulvert je creditcard!

Naast het puzzelwerk in de vorm van onderzoeken, voorwerpen gebruiken en combineren krijg je ook te maken met puzzelopdrachten. Dat kan variëren van een eenvoudige legpuzzel tot het kraken van kluizen m.b.v. een kleurcode of het combineren van gevonden tekstfragmenten. Een stuk pittiger wordt het wanneer je 5 boxen (en om die alleen al op te sporen is een kluif) moet zien te openen. Er wordt dan een flinke aanslag gepleegd op je inventiviteit en vindingrijkheid.

Conclusie.

Pandora Directive is een prima product, aan te raden voor zowel beginners als gevorderden. Spraak, muziek en geluidseffecten, grafische plaatjes en videobeelden zijn uitstekend. Het spelplezier is enorm. Aan alles is te merken dat er veel zorg besteed is aan dit product. Een spel dat zeker niet in wat avondjes uitgespeeld wordt. Voor kenners van Under a Killing Moon geldt: in grote lijnen dezelfde bediening, hier en daar verbeterd met vele oude bekende personages.

Naast alle lof toch nog even een paar kleine minpunten. De eerder genoemde lastige bediening en het cd-wisselprobleem. Probleempjes die gereduceerd kunnen worden door wat ervaring op te doen. Wat vervelender is het volgende. Wanneer je soms te snel (muziekdeuntje niet uitgespeeld) gaat praten met personages dan loop je de kans dat de muziek blijft 'hangen'. Het programma afsluiten en opnieuw opstarten is dan de enige mogelijkheid om van die doordringende hangtoon af te komen. Laat de muziek dus 'zijn gang gaan'.

Persoonlijk vind ik de complete toegevoegde oplossing in de vorm van een geprogrammeerde instructie m.b.v. trefwoorden jammer, alhoewel er lieden zijn die dit als een zegening beschouwen. Advies: kies voor gevorderde en vergeet het hintprogramma.

Tot slot: als je weet dat toentertijd de voorloper en topper "Under a Killing Moon" bestond uit 4 cd's met een prijskaartje van Fl. 149,50 mag de prijs je in dit geval niet weerhouden van aanschaf.

Zojuist ben ik in Mexico bij een Maya-tempel in een gigantische doolhof beland op zoek naar de laatste voorwerpen (vermoed ik) en nader het (hoogstwaarschijnlijk verrassend) einde van dit excellente adventure. Dus tot ziens en wie weet tot Tex Murphy 5.

Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

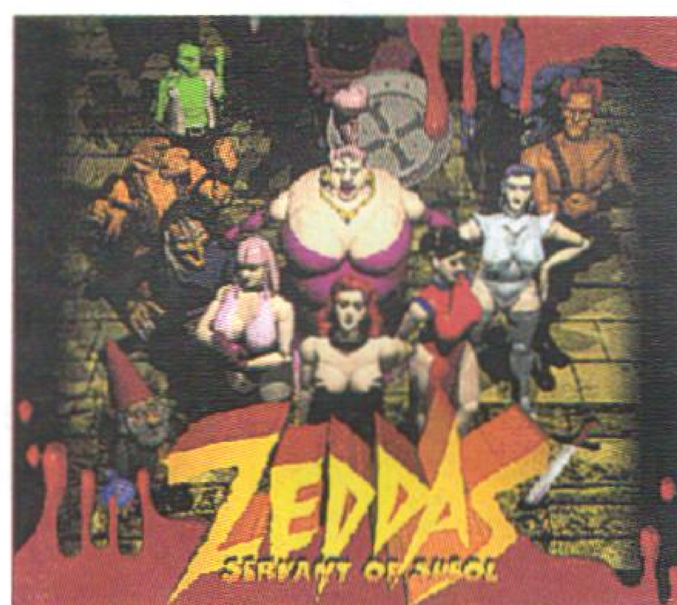
ZEDDAS Servant of Sheol.

Softwarehuis: Caravan Interactive.
MS-DOS: min. 80486SX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
MACINTOSH: min. 68LC040/33Mhz., System 7.0+, 8Mb., 640x480 256 kleuren display, 2x speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 98,=

Even lachen: "Drie sagen zullen je introduceren bij je gids, Trucula, de magische spiegel die eeuwenlang heeft gewacht op de komst van de Uitverkorene. Alleen met deze spiegel kun je Rodvydel Castle vinden. Laat de spiegel zien in welke richting je wilt reizen en Trucula zal je daarheen geleiden. De Hand van Roem beschermt je en geeft je kracht, terwijl de Eeuwige Kaars dingen vrijmaakt die gevangen zijn gezet door de magie. Wanneer je de drie deugden van Moed, Wijsheid en Kracht verwerft, zul je in staat zijn om het Eagran Zwaard te gebruiken."

Inmiddels afgehaakt? Ik ook, nadat ik de tekst op de achterkant van de Zeddas-CD had gelezen.

Het spel opstarten en de intro bekijken maakte het geheel al iets duidelijker. Ooit, lang geleden, in een ver land, etc., etc., was er een kasteel, Rodvydel Castle. De bewoners van de nederzettingen rondom dat kasteel ging het goed. Te goed. Ze werden hebzuchtig en daarom -lang leve het moralisme- sloegen duistere machten toe. Koning Zeddas, opperheer der demonen, sloeg toe en liet het kasteel verdwijnen. Totdat jij nu tegen Trucula oploopt, een magische spiegel die je toegang verschaft tot het kasteel. Eenmaal binnen slaat de deur achter je dicht (het lijkt Eye of the Beholder 2 wel) en zul je Zeddas moeten verslaan voordat je weer naar buiten kunt.

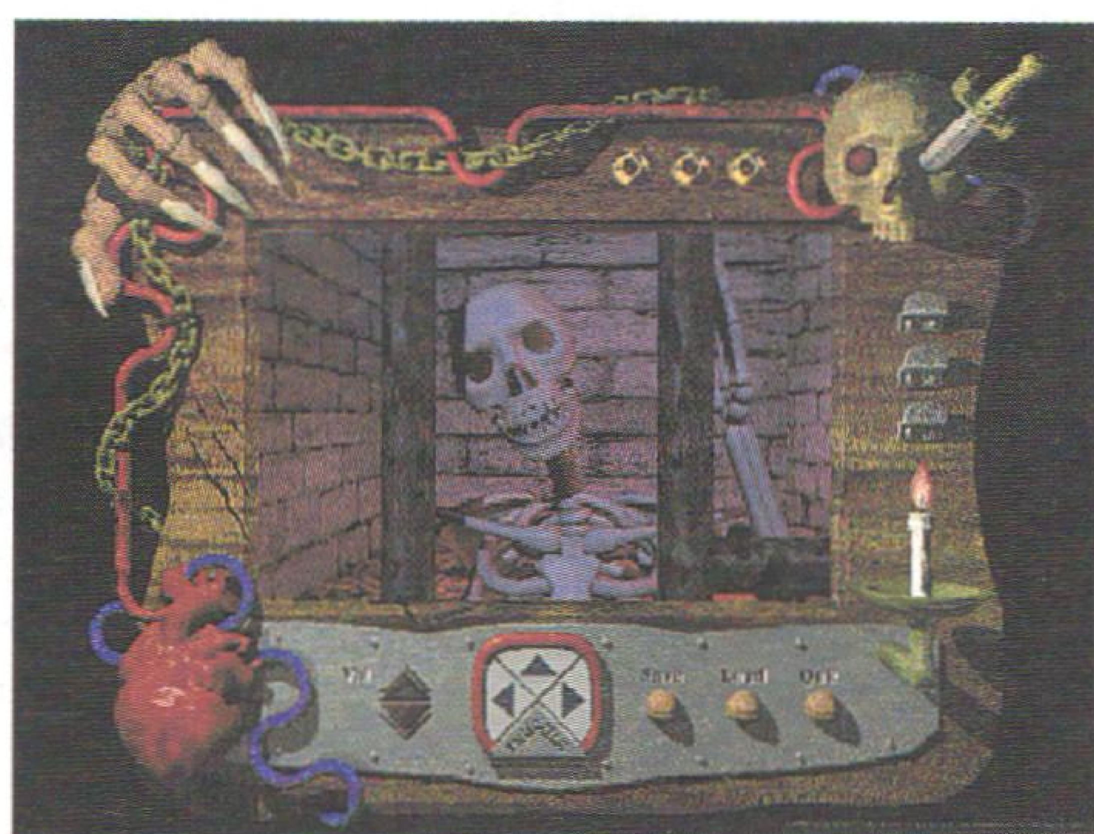


Zeddas wordt aangeprezen als een interactief grafisch adventure, maar het heeft meer weg van een spel als Myst, met een RPG-achtige interface en spelomgeving. Met dit belangrijke verschil dat er in beide categorieën betere spellen te vinden zijn. Niet dat Zeddas slecht is, maar het is gewoon allemaal nogal doorsnee. Ook de handleiding, en die is daarnaast ook nog flinterdun. Het feit dat het spel onder Windows draait, maakt het er ook niet beter op, want daardoor draait het programma trager dan nodig is.

Geachte programmeurs, wat is er mis met MS-DOS, eventueel met gebruik van een extender als DOS4-GW?

Voeg daarbij nog minpunten als een onduidelijk te bedienen interface, en ik had het bij Zeddas snel gezien.

Is dit spel dan voor niemand interessant? Zeker wel: voor hen die geïnteresseerd zijn in Japanse produkten. Verantwoordelijk voor Zeddas zijn namelijk een zekere Yoshio Kawasaki (nee, geen flauwe grappen graag) en Yayoi Yamada (zonder motor, Yamaha is zijn zwager). Het spel kent namelijk een enigszins Japans sfeertje, dat zich vooral manifesteert in een bijzonder vage verhaallijn, bijzonder vage puzzels en bijzonder slechte pogingen om het spel op een nette manier van erotiek te voorzien. Dat laatste gebeurt door zo'n beetje alle dames in het spel, uitgezonderd de foeilelijke waarzegster, op te voeren in bijzonder strakke en suggestieve kleding. Nou ja, kleding... De uitmonstering van een vrouwelijke officier in Zeddas bestaat uit een zilverkleurige body met bijzonder eigenaardige schoudervullingen, en bijpassende panties. Ook hebben alle vrouwen in Zeddas een buste-maat waar Pamela Anderson acuut van in de stress zou schieten en ze bij Livera door de letters van het alfabet heen zouden raken om er een plaatsje in het rek voor te vinden.



Conclusie

Alles aan Zeddas is doorsnee, op wat vage Japanse elementen na, waar ik ook niet zo over te spreken ben. Voor mij hoeft dit spel dus niet zo nodig. Als ik Japans wil, dan liever nishin no karage. Voor een leuk adventure zoek ik wel even verder.

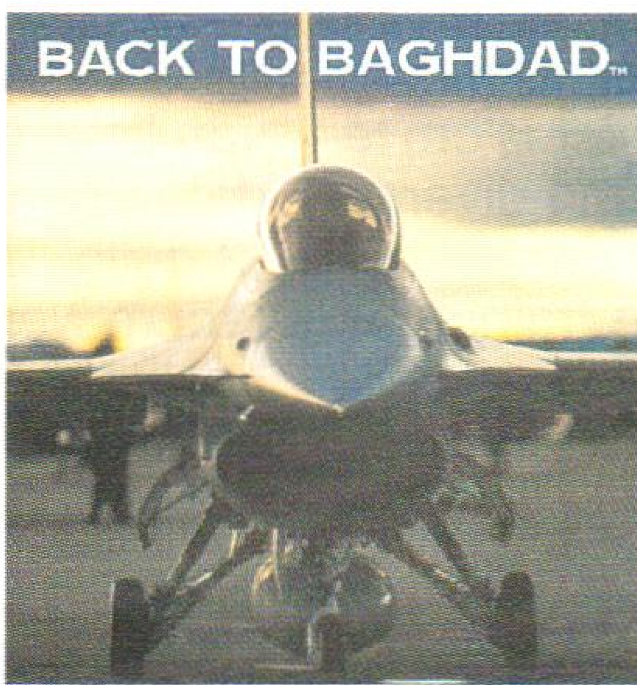
Arjan Dasselaar.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BACK TO BAGHDAD

Softwarehuis: Military Simulations Inc.
Min. Pentium 90Mhz., min. 16Mb., DOS 6.2+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 189,=



Smartdrv moet geïnstalleerd zijn.
Multi-functionele joystick of flightstick aanbevolen.
Op de harddisk is 75Mb. vrije ruimte nodig.

De installatie neemt aardig wat tijd en diskruimte in beslag. We kunnen B2B onder DOS en onder WIN95 draaien. De configuratie van het geluid en de videokaart worden automatisch uitgevoerd. In de handleiding vinden we niets hierover terug. Het lijkt me toch wel handig om te weten dat je IRQ van je geluidskaart op 5 of 7 (bedankt José) moet staan (DMA 1). Zo niet, dan krijgen we een foutmelding. Normaliter maken de meesten onder ons wel gebruik van deze instellingen, maar het kan voorkomen dat je vanwege bepaalde hardware de zaak hoger hebt staan; vooral onder Windows 95 wil dit nog wel eens gebeuren. Deze "hint" missen we dus in de handleiding.

BESTURING

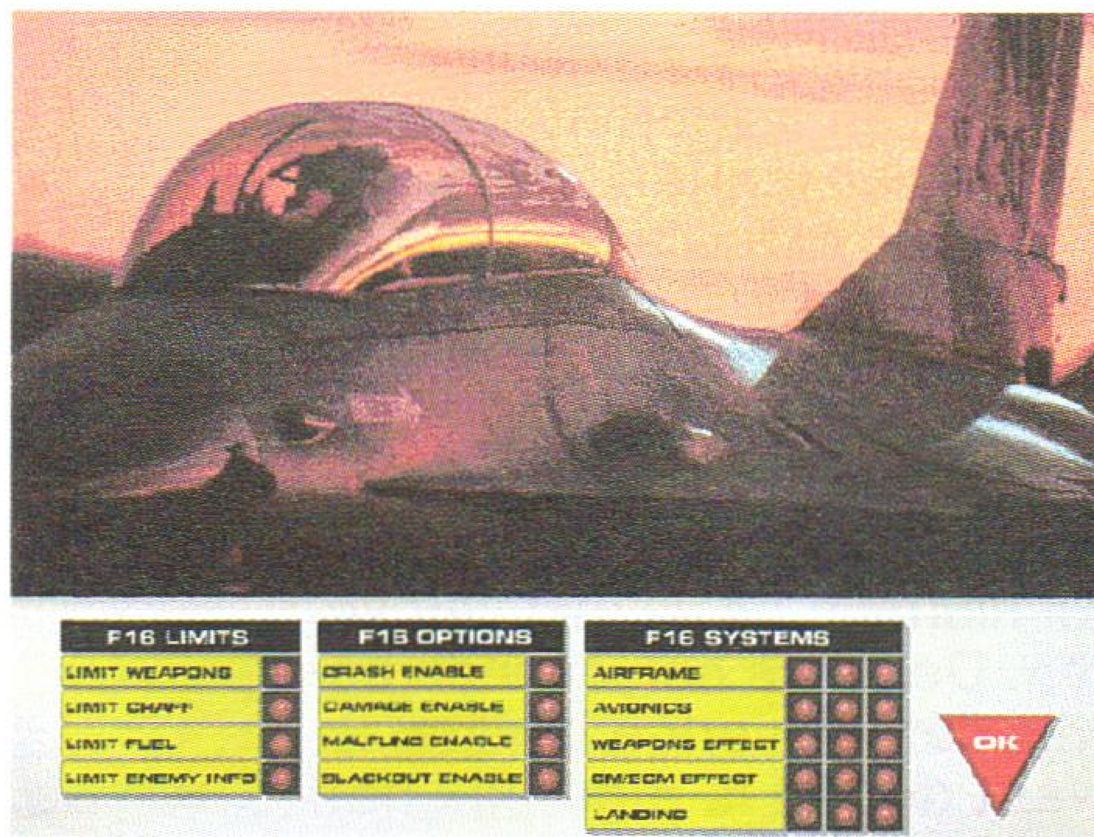
De besturing kan o.a. via de Thrustmaster F-16 met of zonder throttle wiel en met de CH-serie. Bepaalde instellingen voor de CH serie moeten via een editor aangepast worden, waarbij is aan te bevelen eerst een kopie te maken van de bewuste file alvorens er iets veranderd wordt. Ben je in het bezit van de Thrustmaster dan zit je goed want de handleiding geeft uitvoerig verslag van al zijn functies. Let op dat er erg veel stick- en toets-combinaties zijn, die wel degelijk de nodige aandacht verdienen om de F-16 machine te kunnen beheersen.

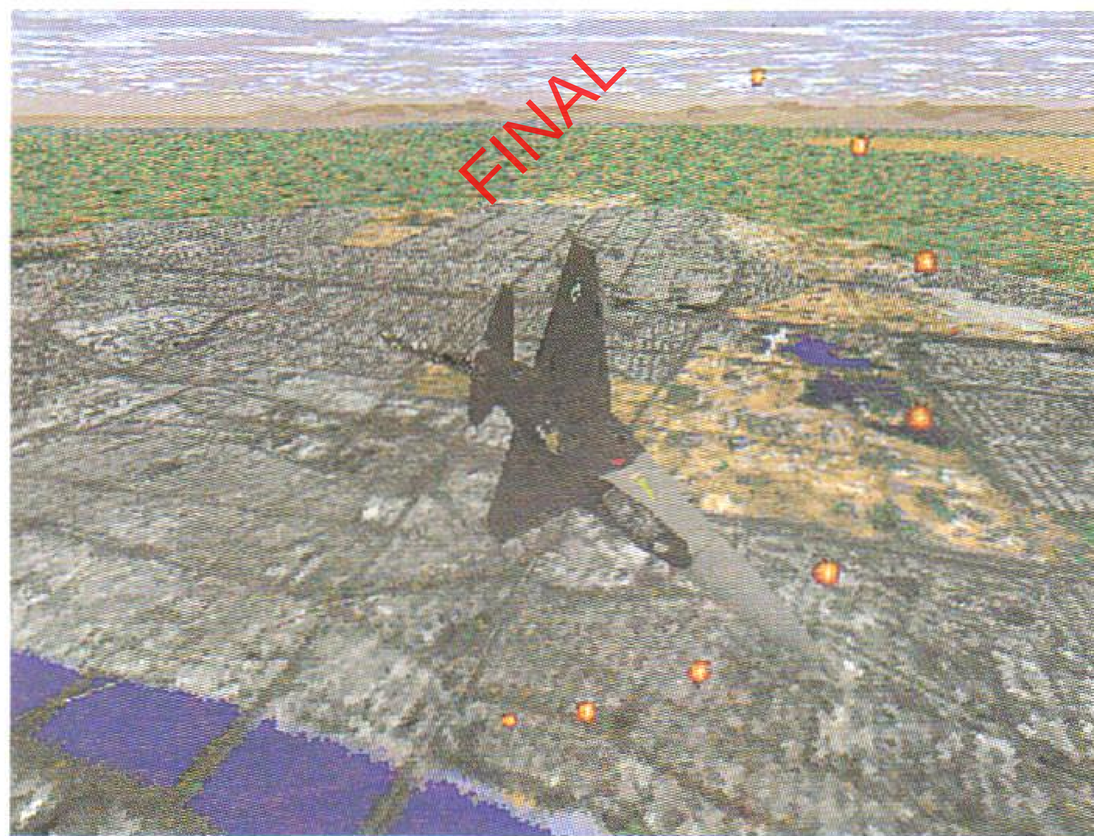
F-16C SIMULATOR

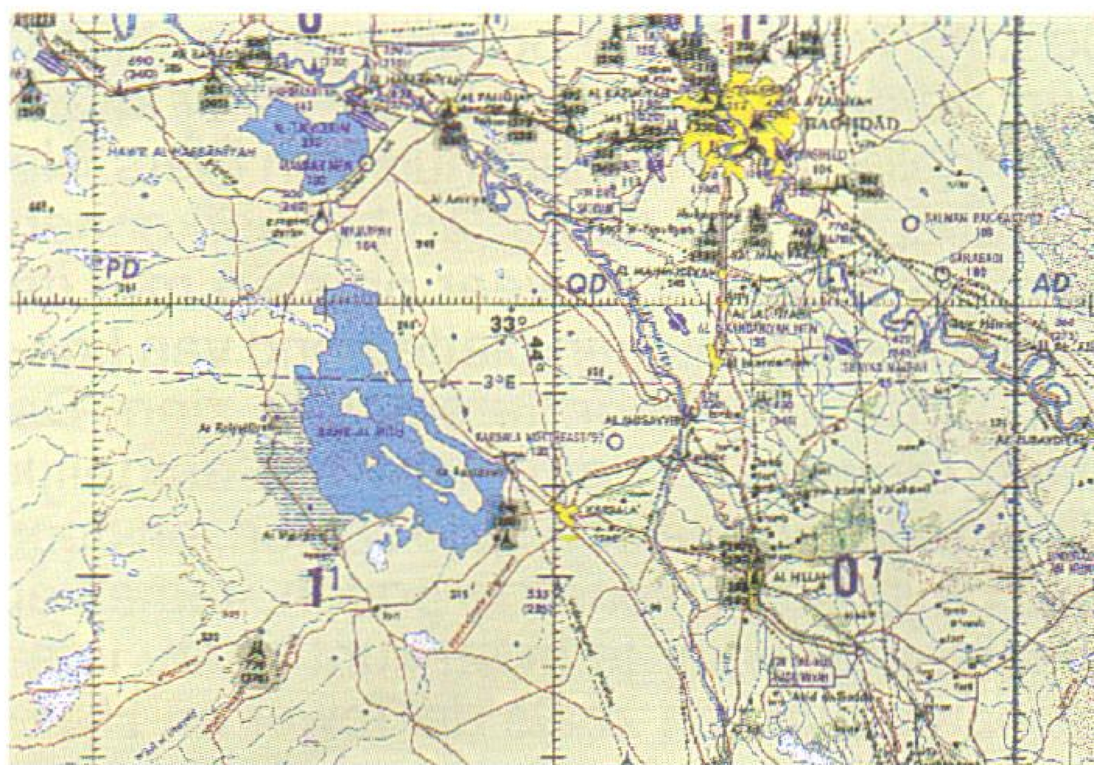
Zoals meestal krijgen we eerst een intro te zien die deze keer niet direct verbaasde monden zal openen. Daarna volgen enkele real-flight-action opnamen, waarbij ontploffingen op groundtargets goed te herkennen zijn. Nadat we de intro bekeken hadden duurde het nog geruime tijd voordat de "master page" in beeld kwam. In dit set-up scherm, waar we ook na het uitvoeren van missies steeds weer in terugkeren, kunnen we zaken regelen betreffende de missies, bewapening, flight-log, moeilijkheidsgraad, joystick-kalibratie, e.d. De diverse instellingen zijn simpel uit te voeren.

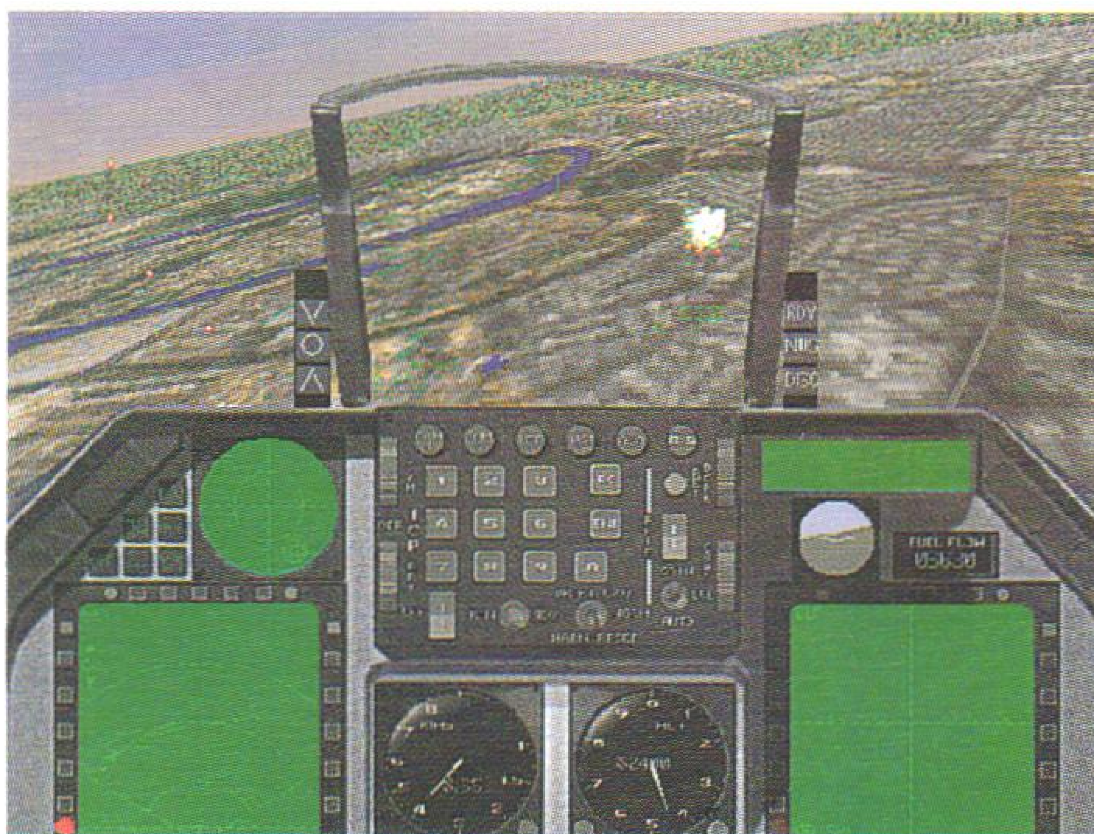
We starten een missie en wachten enkele minuten totdat de zaak geheel ingelezen is. Deze wachttijden beginnen op den duur trouwens irritant te worden. En ziedaar, de cockpit verschijnt in beeld. De eerste indruk is prima. Een gedetailleerde cockpit met bijna alle toeters en bellen, wat inhoudt dat we met ruim 60 functies te maken krijgen. Alleen het H.U.D. (Head-Up Display) beschikt al over zo'n 20 metertjes.
In de praktijk blijkt duidelijk dat er veel gestudeerd moet worden om überhaupt deze kist goed te kunnen uitbuiten met al zijn technische snufjes. Een pittig onderdeel blijft altijd weer het radarsysteem en het MFD (Multi-Function Display). De handleiding geeft gelukkig uitleg over verschillende situaties.

Het wordt nu toch wel eens tijd voor wat actie, dus starten we de motoren en rollen langzaam richting startbaan. Daar aangekomen kijken we even rond en ontdekken de tower met daarachter enkele vliegtuigen en wat voertuigen die soms rondrijden. Via de stick draai ik het vermogen hoger totdat de afterburners ontsteken. De onderbroken witte lijn op de baan schiet beduidend sneller onder me voorbij. Dan full-power! De versnelling is echt goed, de strepen jagen nu met een gigantische snelheid voorbij. Dit gaat prima en geeft een goed gevoel. Ik trek de stick zachtjes iets naar me toe. Een beetje verbluft staar ik naar de monitor. Het toestel reageert ontzettend direct op de stick. De









wielen worden hoorbaar ingetrokken en het motorische geweld dreunt nu door de speakers. Via enkele toetsen kunnen we het buitenaanzicht bekijken of objecten op de grond.

De besturing tijdens het vliegen is simpel totdat er een ground-target verschijnt en hier op ingespeeld moet worden. Voordat we eigenlijk weten welke toetsencombinaties we moeten gebruiken, is het al te laat. Reeds zijn we met een enorme snelheid over het object geraasd. Dit maken we ook mee bij een air-to-air combat. We zien eigenlijk alleen via de radar dat er iets nadert. Op het HUD verschijnt het beroemde vierkantje met een haircross in het midden. We kunnen vuren, maar willen liever even kijken hoe het naderende vliegtuig reageert en er uitziet. Een vijandelijke missile wordt afgevuurd. Ik zie in de target-box een stipje en daarna zoefde er een vliegtuig over. Dit ging dus echt snel.

In de simulator komt dus duidelijk naar voren dat er op snelheid is ingespeeld. Het maakt het 'locken' van een doelwit beslist niet gemakkelijker. De MFD's zijn daarom ook onontbeerlijke instrumenten die zeker wat studie nodig hebben. Als we, na heel wat uurtjes vliegwerk, inzien wat al deze toetscombinaties nu daadwerkelijk inhouden, begint ook het plezier in het gebruik van al deze instrumenten te komen. Let wel, dit is niet echt simpel.
Het radarsysteem ziet er prima uit en ook hier moet gestudeerd worden, want er zijn 11 verschillende radarmodes verwerkt. Een heel mooie optie is het Hawkeye systeem. Dit wordt gebruikt om razendsnel overscherende vliegtuigen toch te kunnen zien en tevens krijg je informatie hoe ver je er vandaan bent en welke kant de vijand opvliegt.

BEELD en GELUID

Tijdens het vliegen reageert het geluid duidelijk op de gashandel. Het spervuur vanaf de grond is niet alleen hoorbaar, maar ook goed zichtbaar. Bij een bombardement hoor je heel goed de inslagen. De objecten op de grond zijn in de simulator met het blote oog soms lastig te vinden. Je komt er niet onderuit om de instrumenten te raadplegen. De vliegwereld, afhankelijk van de missies, mag er zijn. Wegen, rivieren, bergen, havens of gebouwen zijn duidelijk weergegeven. Het spervuur vanaf de grond of van mobiele raketwerpers valt door hun gele kleur echter bijna niet op in de woestijn. Een nadeel van deze vele details is tijdens het vliegen de bekende stotterbeeldjes. De zaak is getest op een 120Mhz. Pentium en in medium detail gaat het nog wel een beetje. Voor high detail moet je een zwaardere processor inzetten.

Het afschieten van raketten is grafisch goed te volgen en in geluid prima weergegeven. De geraakte targets in de lucht of op de grond spatten meestal als een vuurbal uiteen. Gebombardeerde objecten geven lange rookslierten richting hemel. Het 'warningsignal' in de cockpit is niet te missen en de computerstem aan boord is duidelijk te verstaan. Sommige delen van het instrumentarium kunnen vergroot op het scherm geplaatst worden. Meestal zijn dit de Multi Function Display opties. Verder kunnen we schitterende foto's van onze acties maken die in BMP-formaat op de harddisk gezet worden.

HANDLEIDING

Het boekwerkje geeft zeer gedetailleerd verslag van alle soorten MFD en radarsystemen en hoe deze werken. Meestal is dit in combinatie met het soort bewapening wat je op dat moment actief hebt staan. Men legt kort maar krachtig uit welke toetsen gedrukt moeten worden. Bij elke situatie worden afbeeldingen van het toetsenbord en van het gekozen HUD getoond met een toelichting wat waar gebruikt moet worden. Daarnaast is er een afbeelding van de thrustmaster stick te vinden en vertelt men ons welke knoppen we op dit moment moeten gebruiken. De handleiding is werkelijk goed, maar het bestuderen kost wel enige tijd.

MISSIES

In de mission-list vinden we afhankelijk van onze instellingen een overzicht. Deze instelling kan b.v. de training zijn of in actieve dienst en voor diegenen die direct iets willen een instant action. De training betekent eigenlijk dat je altijd kunt vuren en niet kunt crashen. Duidelijk dat dit de manier is om te wennen aan de apparatuur. Er zijn diverse mogelijkheden in de mission-list om te kunnen oefenen. Het vervolg op de training is de actieve dienst. Nu krijgen we verschillende opdrachten, welke zowel overdag als 's-nachts uitgevoerd moeten worden. De ene keer is de prioriteit het vernietigen van tanks ergens op een weg in de woestijn. De andere keer wat schepen of een basis. Natuurlijk komen ook de air-to-air missies aan de beurt. Variatie genoeg, maar ik denk dat er te zijner tijd nog wel eens een theatertje aan toegevoegd wordt, want op het moment is er maar één.

CONCLUSIE

Beeld en geluid doen het goed. Het vlieggevoel scoort goed door het snelheids effect. Hiermee doel ik dus niet op de grafische snelheid, want stotteringen bij veel beeldvullende objecten blijf je houden. De stick reageert subliem bij een beweging van links naar rechts, maar bij opstijgen en dalen gaat het wat langzamer. De cockpit (2 delig) is overzichtelijk en het instrumentarium werkt nauwkeurig. Het prijskaartje is beslist te hoog. We hebben al te horen gekregen dat B2B ook voor FL. 149.= in sommige winkels ligt. Uitkijken dus.

Beslist geen simpele simulator, zeker geen arcade spelletje, maar wel een uitdaging en een aanbeveling voor de echte flightfans.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

THE GENE MACHINE

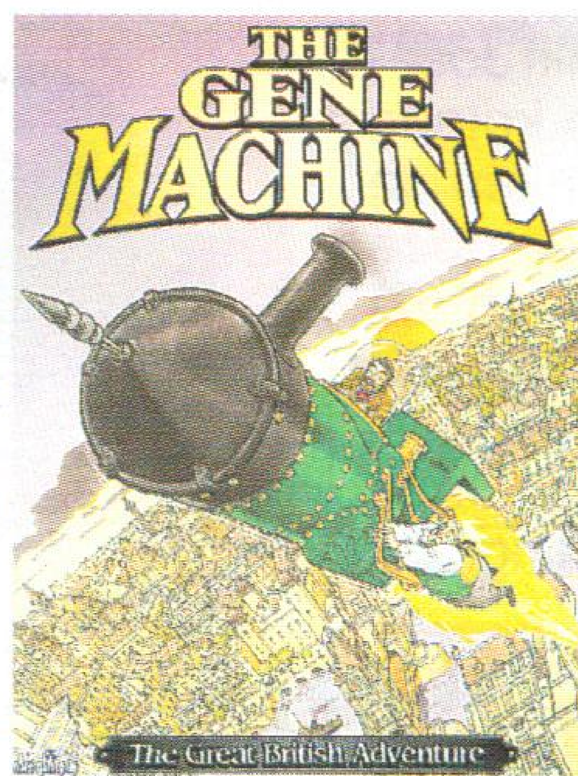
Softwarehuis: Divide By Zero.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Roland RAP-10/Sound Canvas, Sound Blaster en compatibel, Gravis Ultrasound, Wave Jammer, Microsoft Sound System, AdLib Gold, Ensoniq Soundscape.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Duits, Frans, Spaans.
Spraak en schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen: Pentium 60+, MS-DOS 6.0+, 12Mb. geheugen, quad speed CD-ROM drive.

The Gene Machine is een adventure game in de oude stijl, zoals we die kennen van b.v. Sierra en Lucas Arts. Rondlopen met een personage en zoeken, proberen, zoeken, proberen, enz. De handelingen worden verricht door middel van de wijs-en-klik methode. Er hoeven (helaas voor sommigen onder ons) geen teksten ingetypt te worden. Zo ouderwets is het spel nu ook weer niet.
Er komt de laatste tijd niet echt veel goede software uit op het gebied van grafische adventures. Alles is nu bijna in 3-D uitvoering, dus ik was blij verrast met iets dat mij terug doet denken aan de oude series van Sierra (Space Quest en King's Quest bijvoorbeeld). Alleen kwam ik er snel achter dat het spel niet ouderwets goed loopt.

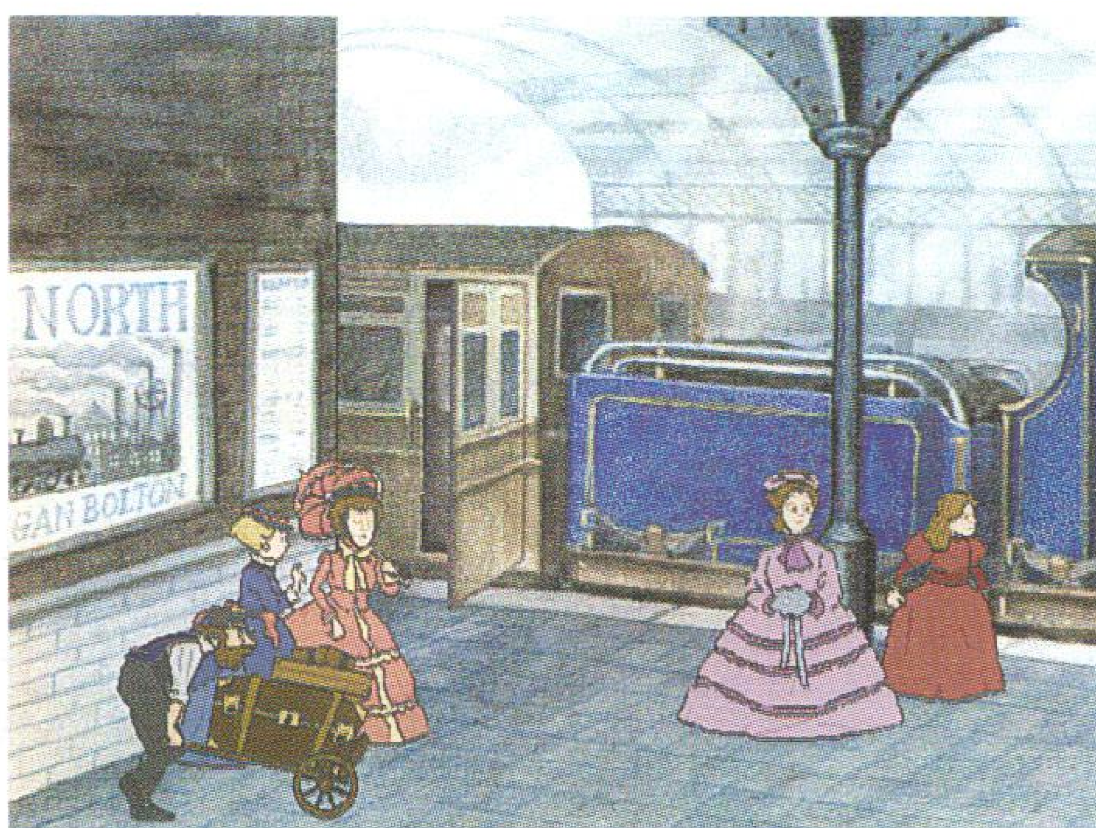
Het verhaal.

Het spel begint in het Engeland van Queen Victoria. Dat was in de negentiende eeuw, van 1837 tot 1901 om precies te zijn. Jij speelt Piers Fanshaw, een geheim agent van Hare Majesteit. Net terug van een opdracht komt hij uitgeput thuis. Piers is iemand die het erg hoog in zijn bol heeft van de grandeur van de Engelse "beschaving". Hij beschouwt zichzelf als een man met stijl en goede manieren. Dit is niet te merken aan de manier waarop hij zijn huissloof Mossop behandelt. Deze wandelt trouwens het hele spel achter zijn meester aan, tot vervelens toe. Thuis gekomen glipt er een kat (seventy-three genaamd), die op zijn achterpoten loopt, mee naar binnen. Deze beweert van een eiland te komen waar één of andere gestoorde dokter bezig is met genetische manipulatie. Deze Dr. Dinzy is van plan een leger te maken van hybridische gedrochten, en wil hiermee de wereld veroveren. De kat is het levende bewijs dat hij hiertoe in staat is, want de kat is eigenlijk half mens. Piers is de enige man op aarde die dapper genoeg is, en de capaciteit heeft, om deze gekke dokter en zijn gen-apparaatje te verslaan.



Het spel, de plaatjes en de rest.......

Het spel is op zich dus al helemaal niet bijzonder, maar het ergste is dat ik er niet zo veel plezier aan kon beleven. Al vrij snel (bij mij al na vijf minuten) liep het spel vast. Dit gebeurde toen ik de koets gebruikte die bij het station staat en naar Piers' huis toe wou gaan. Dus nog maar een keer proberen..... weer hetzelfde resultaat... Ik dacht eerst dat de spraak (die er trouwens heel veel in zit en goed klinkt) het geheugen volzette. Je kunt wel het spel opslaan en vanaf dat punt verder spelen. Op deze manier kwam ik eindelijk terecht in het huis van Piers. Na het gesprek met de kat en het verkennen van het huis kun je weer op stap met de koets. Je krijgt nu een plattegrond van London in de negentiende eeuw te zien. De plekken waar je heen kunt zijn duidelijk weergegeven. Na een tijdje spelen, en door met de juiste personen te praten, komen er plaatsen bij waar je heen kunt gaan. Interessante plekken zoals de Tower en Hyde Park staan op de kaart, maar helaas heb je daar volgens Piers niets te zoeken.



Met het opslaan en laden van spelsituaties kun je een heel eind komen, totdat..... je ergens echt vast komt te zitten. Dit gebeurde bij mij al in London. Na -tig keer proberen was ik het zat en kon ik het probleem niet meer op de spraak afschuiven. Dit is echt knullig programmeerwerk!

De beelden zijn best mooi, alleen zie je te duidelijk wat de achtergrond is en welke objecten je kunt pakken. De figuren en objecten springen als het ware uit de achtergrond. Muziek is er in overvloed, maar deze is niet spectaculair. Deze kun je gelukkig zacht zetten (of uit) en dan kun je de spraak er lekker hard overheen zetten. Spraak is er in overvloed (er zijn geen geschreven teksten). Ieder figuur heeft een eigen stem. De tekst loopt niet synchroon met de lippen van de figuren, dit valt niet echt op, zolang je geen close-up van een personage krijgt.
Er zit wat humor in het spel, maar deze kon ik echter niet zo waarderen. Slechts flauwe grappen en verwijzingen. Een paar voorbeelden: Captain Nematode komt van Captain Nemo en Jack T. Ripper is Jack the Ripper. Ook dit is niet ouderwets goed, Space Quest en Monkey Island I waren (en zijn) echt grappig.

De handleiding is dun en meldt niets interessants, geen problem-shooting ofzo, helemaal niets. Wat kan ik verder nog klagen? Oh ja, de prijs..., haha. Het enige advies dat ik de consument kan geven is, om in het uiterste geval dit spel te kopen als het een low-budget titel wordt en dan ook nog even op de versie letten (mijn 'vastloper' had versienummer 5.530). Nee, dit is niet wat ik versta onder ouderwets gezellig een adventure spelen. Ik ga dan liever nog een keer graaf Dracula te lijf in King's Quest II.

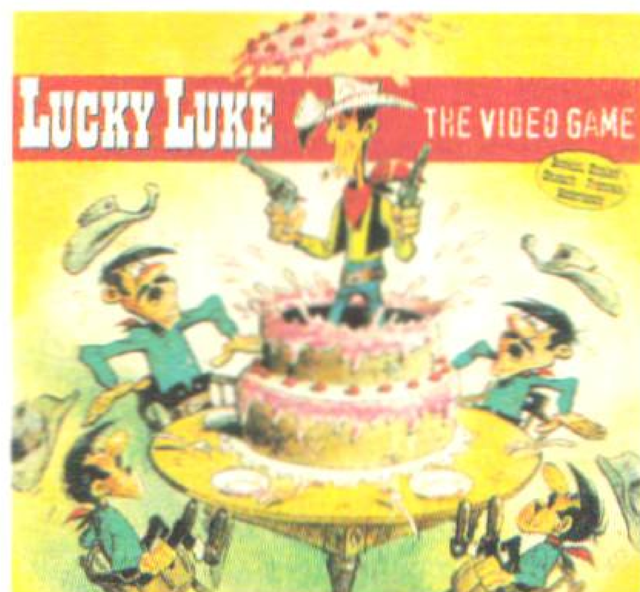
Martijn van Gessel.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld Diamond Soft.

LUCKY LUKE THE VIDEO GAME.

Softwarehuis: Philips Media, SPC Vision.
CD-I + Digital Video Cartridge.
Touchpad.
Aantal spelers: 1
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 69,95



Deze keer gaan we met Lucky Luke op jacht naar de Daltons. Dit platformspel is alleen te spelen met een joypad. Met de gewone afstandsbediening van de CDI kun je het wel vergeten.
De Daltons zijn, zoals altijd, weer eens ontsnapt en hopen rijk te worden door een bezoek te brengen aan de goudmijn in Moneytown. Aan jou de opdracht ze weer achter slot en grendel te brengen.

We beginnen onze tocht in een westernstadje om de bandieten uit te schakelen, daarnaast krijgen we nog te maken met indianendorpjes, kolonisten en treinen. Het spel ziet er fleurig uit en oogt leuk. Het is best wel een drukke bedoeling, want je ligt sneller op Boothill dan je denkt. Lucky Luke beweegt zich van links naar rechts, kan liggen en springen.
Naast het neerknallen van de bandieten, die we in 24 levels vinden, zijn er veel zaken die hulp kunnen bieden. Zo vinden we schatkisten met vraagtekens die, als we er op schieten, energie, munitie, levens of tijd opleveren. Het verzamelen van sterren is erg belangrijk want als je er 5 hebt, wordt een checkpoint geactiveerd, zodat je -als je leven ten einde is- niet helemaal opnieuw hoeft te beginnen. Het is niet zo dat we gewoonweg maar al lopend en schietend door het gebied kunnen rennen. Veelal kruipen of lopen er dieren rond die je belemmeren en dat kost energie. Maar er zijn ook dieren die mee kunnen helpen, zoals de gier die dynamiet voor je oppikt en dit op jouw commando laat vallen. Het is een behoorlijk gekrioel op het scherm en je moet goed in de gaten houden wat nu wel iets voor je kan betekenen of niet. Tijd om na te denken is er niet want als je stil blijft staan word je of neergeknald of die aardige diertjes weten je wel te vinden. Kom je wat verder dan kan het voorkomen dat je in plaats van een pistool een geweer krijgt. Ook kan het in de westernstadjes donker worden wat direct voor je zichtbaar wordt. We hoeven niet altijd te voet te gaan, want met Jolly Jumper beleeft men ook kritische situaties. In de mijn reizen we al schietende en springend per wagentje over de rails. Verder zijn er verborgen tussenlevels die op slinkse wijze te vinden zijn door gebruik te maken van een combinatie op je joypad.

CONCLUSIE

Het geluid tijdens het spelen is prima. De grafische weergave is erg netjes. Het spelen is beslist niet te simpel. De diverse levels zijn totaal verschillend van elkaar wat betreft het scoren van punten. De ene keer is het veel loop- en springwerk, de andere keer voornamelijk schietwerk en soms moet er vrijwel alleen maar goed en snel gereageerd worden. Het leeft en beweegt bijna overal in elke scène.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door MVSP.



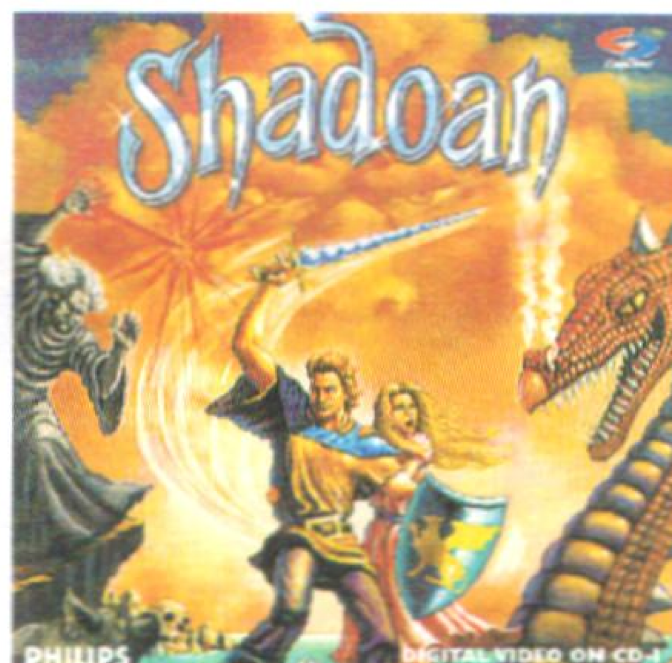
SHADOAN

Softwarehuis: Virtual Image Productions.
MS-DOS: min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
16-bit Sound Blaster en compatibel.
Macintosh: 68040 of PowerPC processor, min. 8Mb., System 7.0+, 256 kleuren monitor, 2x speed CD-ROM drive.
CD-I: Digital Video Cartridge, joypad.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Frans, Nederlands.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen voor MS-DOS: 16-bit graphics en 16Mb. geheugen.

Shadoan is de opvolger van Kingdom The Far Reaches dat we beschreven in Software Gids nr. 32 aan de hand van de MS-DOS versie. Ondanks dat het een opvolger is kun je het spel gerust spelen zonder deel 1 te kennen, want je krijgt een verslag van wat in het eerste deel is gebeurd, en qua spelinhoud is dit spel nogal verschillend van deel 1.

Het gehele spel in opgebouwd uit een serie tekenfilmfragmenten die elkaar opvolgen zolang jij maar de juiste beslissing neemt. Doe je iets fout dan word je uit het spel gegooid en moet je helemaal opnieuw beginnen of verder gaan met de laatst geSAVEde locatie. Dit laatste lijkt makkelijk, maar het spel is vergeven van tijdslimieten. Kom je hier in tijdgebrek, en heb je het spel geSAVED *binnen* zo'n periode, dan moet je echt helemaal opnieuw beginnen. Op een PC kun je dit nog voorkomen door een kopie te maken van je SAVE-file, op de CD-I zit je met slechts één SAVE-file en heb je het verknald, dan moet je van voren af aan beginnen. Frustratie alom, vooral als je slechts een afstandsbediening op de CD-I speler hebt, want dat ding is eigenlijk te traag om het spel goed te kunnen spelen. De CD-I uitvoering bestaat uit de "Wizard"optie van de CD-ROM versie. Op CD-ROM is tevens een makkelijker "apprentice" level voorhanden, dat op CD-I ontbreekt. Wij hebben (zal inmiddels duidelijk zijn) gespeeld aan de hand van de CD-I versie, met een joypad en met behulp van een oplossing en nog konden we het einde niet meemaken omdat we geSAVEd hadden tijdens de laatste (zeer lange) tijdslimiet. Helaas voor de makers vonden we het spel niet boeiend genoeg om helemaal opnieuw te beginnen om alleen het eindfilmpje te zien. Dit kwam mede doordat de filmfragmenten en de bijbehorende teksten altijd gelijk zijn. Als je overal al geweest bent en al diverse dingen hebt opgelost blijf je maar steeds dezelfde hints en aanwijzingen krijgen.



Het spel doet denken aan Space Ace en Dragon's Lair van Ready Soft en aan enkele Nintendo spellen die ook volgens deze formule gespeeld moeten worden. Ligt dit genre je, dan kan ik Shadoan aanbevelen. Je krijgt schitterende beelden, prima geluid en een hoop frustraties over je heen. Wie zelf iets wil uitzoeken of op een andere manier invloed wil hebben op een spel kan Shadoan beter laten liggen. Je moet bij dergelijke spellen echt niets anders doen dan steeds maar weer uitproberen en steeds maar weer opnieuw beginnen, en opnieuw, en opnieuw... mij iets teveel van het 'goede'.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

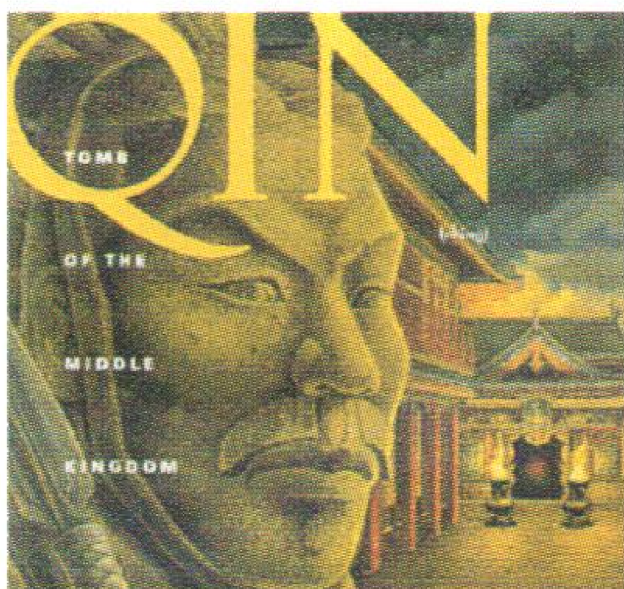
Beschikbaar gesteld door MVSP.





QIN

**Softwarehuis: Learn Technologies Interactive.
Windows 3.1 of Windows 95, 8Mb., 256 kleuren, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 119,=**

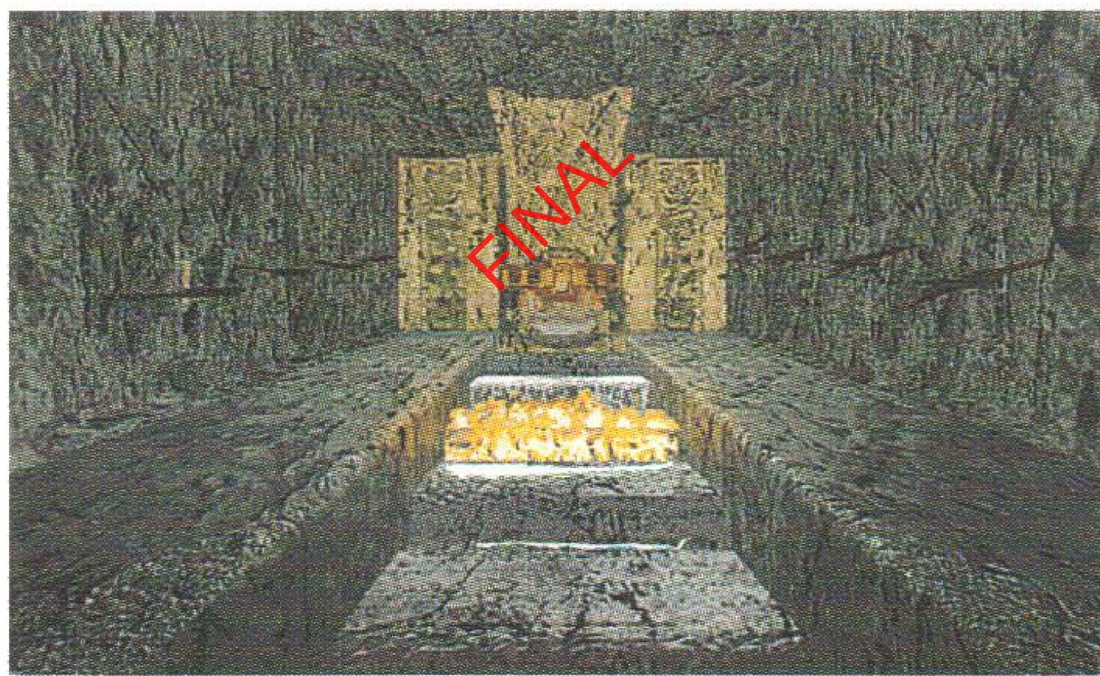


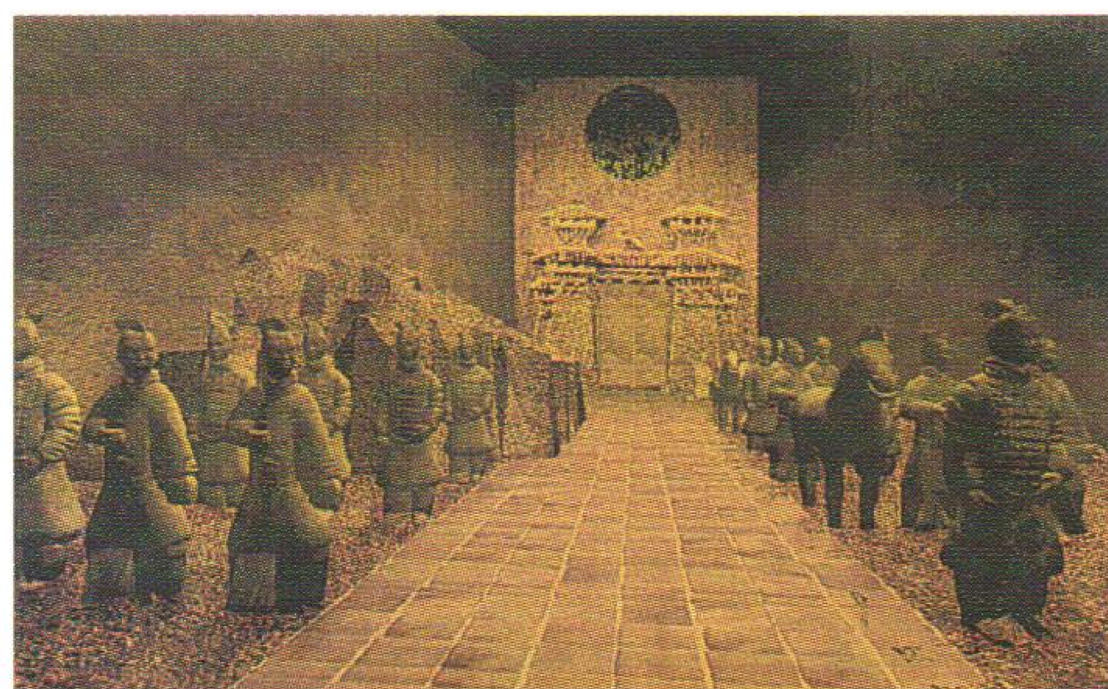
**Systeemeisen ontbreken. Bij ons werkte het programma met de Soundblaster 16 en AWE32 en een 2x speed CD-ROM drive. Weergave alleen 640x480. Bij hogere resolutie van Windows spel in venster. Op een 80486DX2/66Mhz. draait het spel redelijk (lange wachttijden). Vanaf een Pentium 90 gaat het goed.
Qin wordt binnenkort ook voor de Macintosh uitgebracht.**

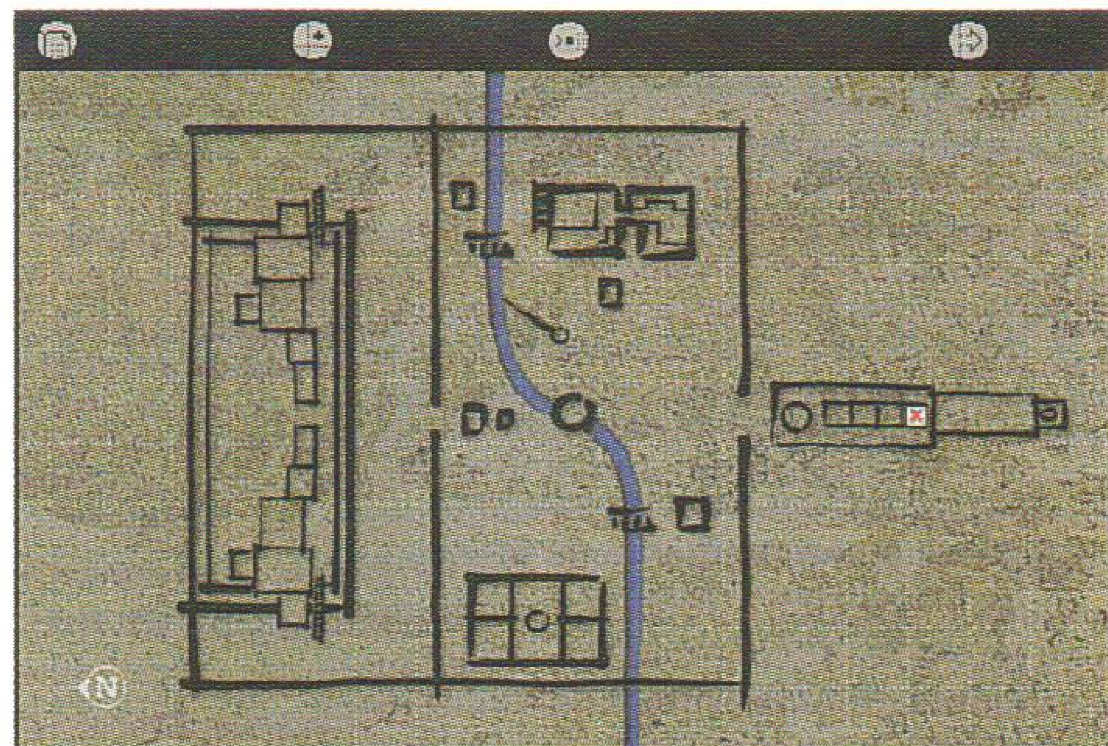
Dit spel gaat over de eerste keizer van China en wat hij de wereld nagelaten heeft. In zijn tot nu toe nog onbetreden grafheuvel mag jij op zoek gaan naar de legendarische schatten die de keizer heeft meegenomen in zijn tombe.

Op de (heel originele) doos van Qin (spreek uit als ching) staat terecht vermeld: "Indiana Jones meets Myst". De afbeeldingen op de doos doen inderdaad meteen denken aan Myst, en bij de eerste keer spelen blijkt inderdaad dat de hele opzet van het spel van Myst is overgenomen: de bekende afwisseling van postzegel-videofilms, hi-res beelden van locaties, die vanuit verschillende standpunten bekeken kunnen worden en een groot aantal 3D-objecten. Maar de vergelijking met Myst gaat verder: het hele spel draait om puzzels die er op het eerste gezicht nogal mysterieus uitzien, vaak een hoop tijd kosten, en uiteindelijk heel simpel blijken te zijn (soms zo simpel dat je niet eens weet waarom je een puzzel nu goed hebt opgelost). Op de vele locaties (meer dan bij Myst, zo lijkt het op het eerste gezicht) zijn aanwijzingen te vinden, vaak in de vorm van Chinese teksten. Om de speler niet al te zeer op de proef te stellen, is er gelukkig voor alle (geschreven en gesproken) teksten een vertaling beschikbaar. En daar komt Indiana Jones met archeologische kennis om de hoek kijken: Qin begint net als de meeste Indy verhalen met een opgraving in een door oorlog geteisterd gebied. En net als Indiana Jones staat de held er al snel alleen voor, ditmaal in de gigantische graftombe van de eerste keizer van China, Qin Shi Huangdi. Anders dan Indy heeft de speler waarschijnlijk heel wat minder parate kennis over de Chinese geschiedenis, maar daar helpt de ingebouwde (zeer uitgebreide en interessante) encyclopedie weer bij.

Al met al blijkt Qin dus een goede combinatie van spelen en leren: niet voor niets is Qin geproduceerd door Learn Technologies. Een aanrader dus voor wie Myst kon waarderen, en wel om de volgende redenen: het achtergrondverhaal is boeiend, of het nu historisch correct is of niet (en een groot deel lijkt correct te zijn). Zo zijn de (ca. 8000!) terracotta strijders die bij het graf gevonden zijn ook te bewonderen in het spel en is het echt zo dat nog niemand de tombe betreden heeft (de Chinezen zijn nogal bijgelovig en bang voor de wraak van de keizer).







De muziek is speciaal gecomponeerd voor het spel: authentiek Chinees met een moderne 'touch' en gaat niet snel vervelen of irriteren. De interface is ongecompliceerd en intuïtief. De ondersteunende functies (vertaler, automatische kaart en encyclopedie) maken het spel helemaal af. Er zijn echter ook enkele kleine nadelen: de schermafhandeling is niet bijzonder snel, en in resoluties hoger dan 640x480 passen niet alle teksten op het scherm (nogal onhandig, maar snel verholpen).

Conclusie: aanrader!!

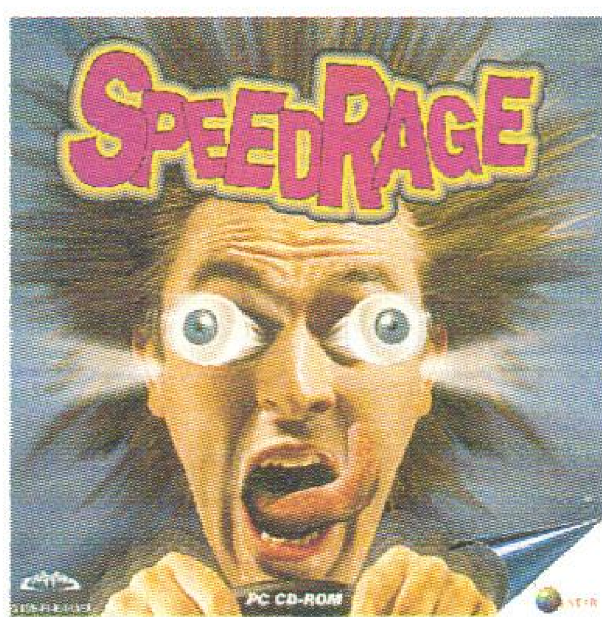
Stijn en Martijn.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SPEED RAGE

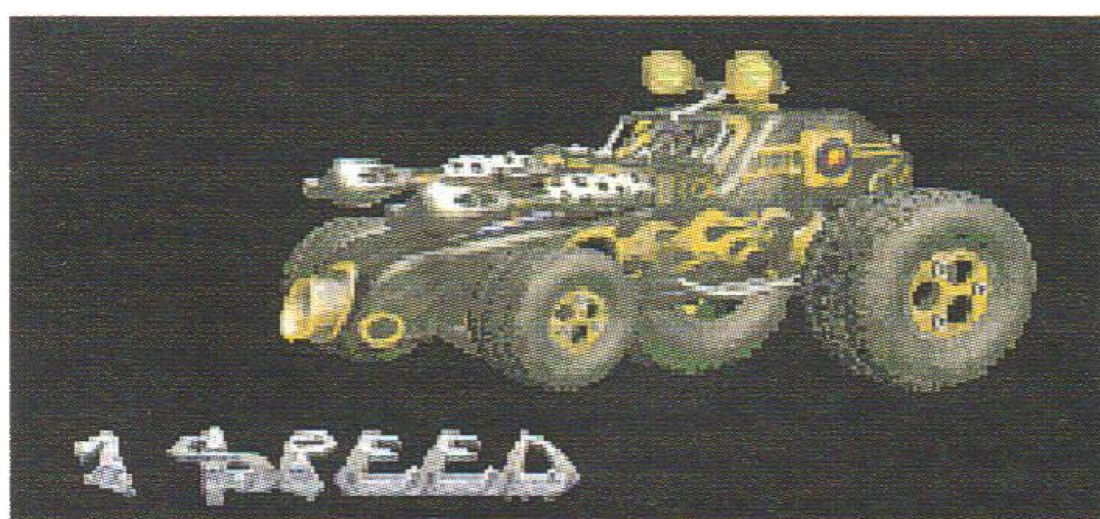
**Softwarehuis: Hexerei Games.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive. Keyboard/joystick. Roland RAP-10, Sound Blaster en compatibel, AdLib Gold, Ensoniq Soundscape, Microsoft Soundsystem, Gravis Ultrasound.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels, Frans, Duits, Deens, Italiaans.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 89,95**

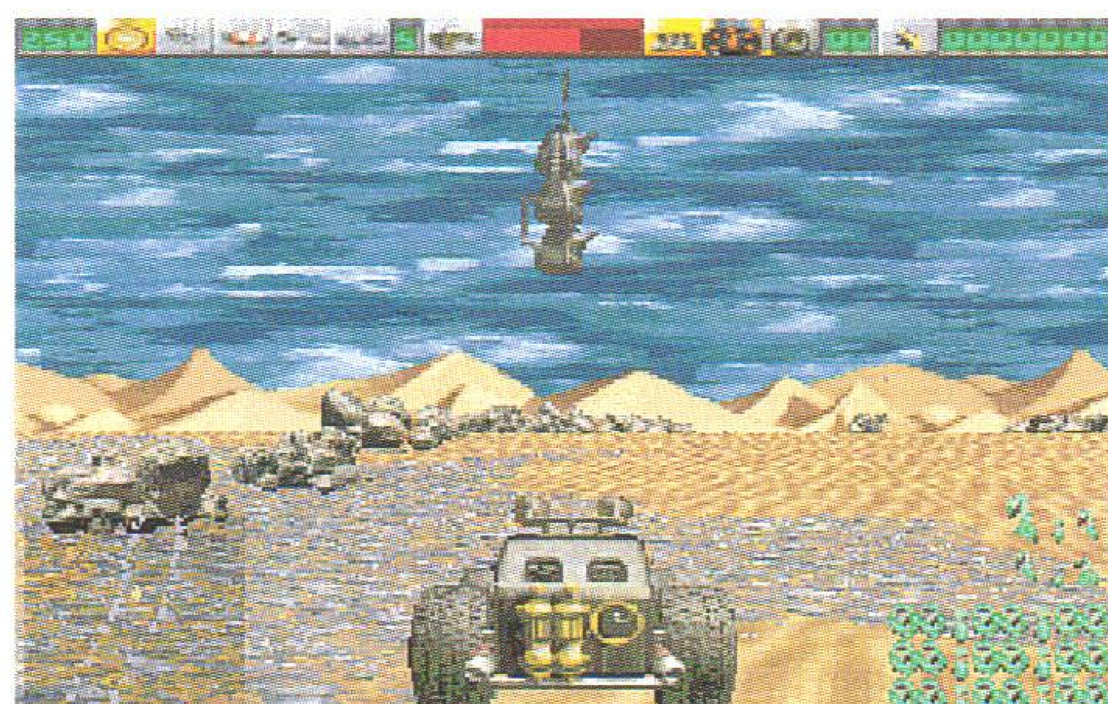


**Aanbevolen: Pentium 75+, 16Mb., 4x speed CD-ROM drive.
2 spelers kunnen racen via een (nul)modem of een IPX compatibel netwerk.**

Laten we eens beginnen met een aardig detail: in het CD-doosje zit een tweede CD, een "slave disk", voor het spelen met 2 personen. Het spel hoeft dus maar 1 keer aangeschaft te worden als je met z'n tweetjes wilt spelen.
Helaas hebben we hiermee alle voordelen van dit spel meteen gehad.
Wanneer zijn die programmeurs bij Hexerei (Duits bedrijfje) op het idee voor dit spel gekomen? 1984 misschien? Het lijkt iemand nog geïnteresseerd is in een spel als dit, maar goed, voor de liefhebbers...

Na een snelle en mooie intro gaat Speedrage helaas al snel over tot de orde van de dag, al lijken de dagen van dit spel voor mij wel geteld. Met een Dune Buggy of een Speedboat kunnen 1 tot 16 spelers (waar vind je die 15 anderen? Wellicht ergens in Duitsland...) zich proberen te vermaken. Het spel is van het type "dertien in een dozijn", of hedendaagser "Outrun meets Terminator", en eerlijk gezegd zijn er onder die 12 anderen heel wat betere spellen zoals Big Red Racing, World Rally Fever, Screamer,





Track Attack en nog een paar. Ook Speed Haste (zie Pag. 34) is beter. We kunnen ons zelfs spellen op de Commodore 64 herinneren die mooier en beter waren en beter geluid hadden.
Gelukkig is dit racespel (volgens de doos) geschikt voor kinderen vanaf 3 jaar, dus misschien dat die er nog plezier aan kunnen beleven.

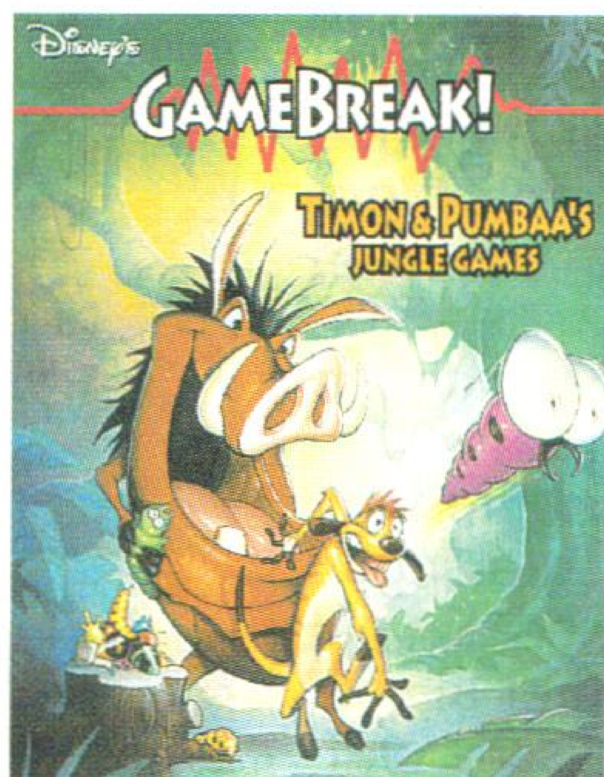
Stijn en Martijn.

BEELD:	5
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

GAME BREAK: Timon & Pumbaa's Jungle Games.

Softwarehuis: 7th Level/Disney Interactive.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 3.3+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
16-bit Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,=



Op een 8-bit geluidskaart wordt geen achtergrondmuziek weergegeven.

Iets meer dan twee jaar na het uitbrengen van Disney's The Lion King is de populariteit van de film nog steeds niet afgenomen. Vooral het komische duo Timon de meerkat en Pumbaa het wrattenzwijn staat de laatste tijd weer volop in de belangstelling.

Na een eigen televisieserie te hebben gemaakt en zelfs de top 100 te zijn binnengedrongen, met hun eigen versie van het nummer "Stand By Me", werd het ook maar eens tijd dat menige computer overdonderd moest worden door het programma. En daarom heeft het "bestest-best-friends" duo besloten een franchise te beginnen midden in de rimboe: The Jungle Arcade!
Om even een indruk te geven met wat we hier te maken hebben: Game Break is een verzameling van vijf behendigheidsspelletjes. Deze spelletjes zijn allen oude bekenden, alleen compleet opnieuw opgezet voor het duo Timon & Pumbaa. Zo tref je de volgende spelletjes aan op deze CD: Burper, Jungle Pinball, Slingshooter, Hippo Hop en Bug Drop.

Burper is een zoveelste variant op het klassieke Space Invaders. Alleen in plaats van een volledig bewapend ruimteschip hebben we als wapen Pumbaa die iets te zwaar getafeld heeft. Terwijl Timon ervoor zorgt dat het een en ander uit de bomen valt moet jij ervoor zorgen dat, door middel van het laten van een flinke boer, elk organisme in de omtrek vernietigd wordt.

Jungle Pinball is -hoe raad u het- een flipperkast. En denk je dat je even rustig kunt flipperen, vergeet het maar, die rust wordt je niet gegund. Maar ach, zo vreemd kan het ook weer niet zijn als er een gnoe over de kast heen en weer rent en daarbij de bal uit koers doet geraken.

Slingshooter is afreageren. Het betreft hier een schiettent waarbij je op alles dient te schieten dat beweegt; hoewel het ook de bedoeling is dat er een aantal doelen gemist wordt, maar het is te leuk om ook deze doelen te raken.

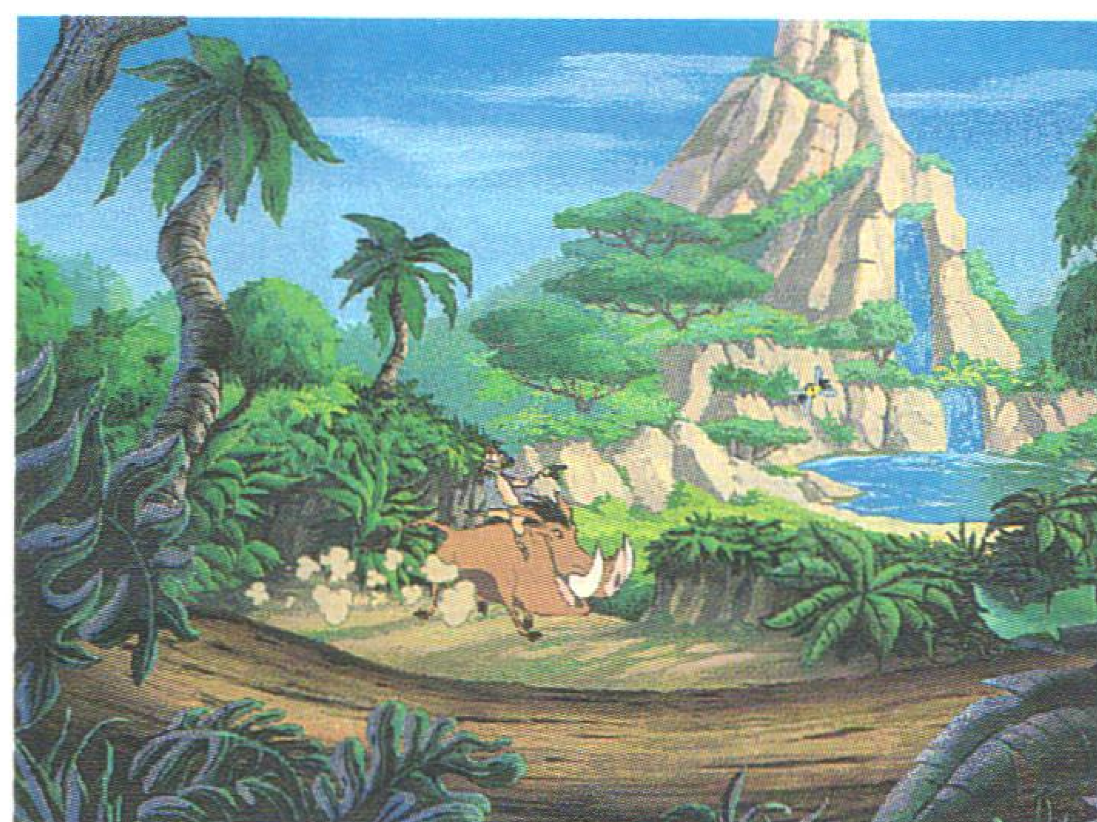
Hippo Hop is een remake van een wel heel oude bekende: Frogger. Pumbaa heeft besloten een barbecue te organiseren aan de overkant van de Dontwannacrossit rivier. Helaas is ons aller wrattenzwijn vergeten de ingrediënten mee te nemen en dus mag je, als Timon, keer op keer deze ingrediënten bestellen en ze oppikken om ze bij Pumbaa te brengen.

En als laatste Bug Drop. Een duidelijke variant op Tetris, alleen dan iets uitgebreider. Zo speel je dit spel altijd met een tegenstander. Speel je alleen, dan speel je tegen de computer.

Wmoagh! Vijf spelletjes die ook in het shareware circuit te verkrijgen zijn en dat voor zo'n prijs, dat kan haast geen goede deal zijn. Niets is echter minder waar, want Game Break is een klasse programma. Zelf heb ik het idee dat het programma niet zozeer om de spelletjes draait, maar meer om Timon en Pumbaa. Want werkelijk niets in dit programma is serieus. Ook elk spelletje is beladen met lolligheden en reken maar dat zowel Timon als Pumbaa er alles aan doen om je af te leiden bij het spelen van de spelletjes. Zoals we wel vaker tegenkomen bevat dit programma ook tientallen verborgen items die je slechts te zien krijgt door op de juiste plek te drukken.

Wat zeker het opmerken waard is, is dat dit geen doorslagje is van het succes van de film en de karakters. Uit alles blijkt dat er zeer veel werk in dit programma is gaan zitten en aan de aftiteling te zien zijn er tientallen mensen uit drie verschillende bedrijven bezig geweest om dit pakket te realiseren, en dat is ook zeker te zien. De animaties zijn goed tot zeer goed en over de grappen is grondig nagedacht. De spelletjes zijn vooral leuk omdat het absurde versies zijn van het orgineel.
Het programma is eigenlijk niet verwant met de film The Lion King, hoewel er af en toe wel verwijzingen naar de film te vinden zijn.

Het spel draait goed op een 486DX2/66Mhz. Ook goed verzorgd is, dat het verschil in resolutie weinig uitmaakt. Het programma blijft full-screen. Dit houdt bij dit pakket in dat je op een resolutie van 640x480 al het noodzakelijke te zien krijgt maar dat je bij een resolutie van 800x600 of hoger meer 'franje' krijgt.



Het geluid is zeer goed van kwaliteit. De stemmen van Timon en Pumbaa zijn de stemmen die ook gebruikt zijn voor de film dus geen afkick verschijnselen vanwege slechte nasynchronisatie. De muziek gaf bij mij op de computer problemen. Op zowel een Sound Blaster AWE-32, een Roland MT-32 en een Sound Blaster 2.0 had ik onder Windows95 geen muziek, hoewel ik deze wel kreeg bij de installatie van het spel. De documentatie geeft aan dat geen muziek over een 8-bits geluidskaart wordt weergegeven, dus dat zou alleen voor de SB-2.0 mogen gelden. Op de redactie was wel muziek te horen via een SoundBlaster 16 en via een Gravis Ultrasound MAX was de muziek ook aanwezig. Dit is vreemd daar het gewoon om MIDI muziek gaat.

CONCLUSIE

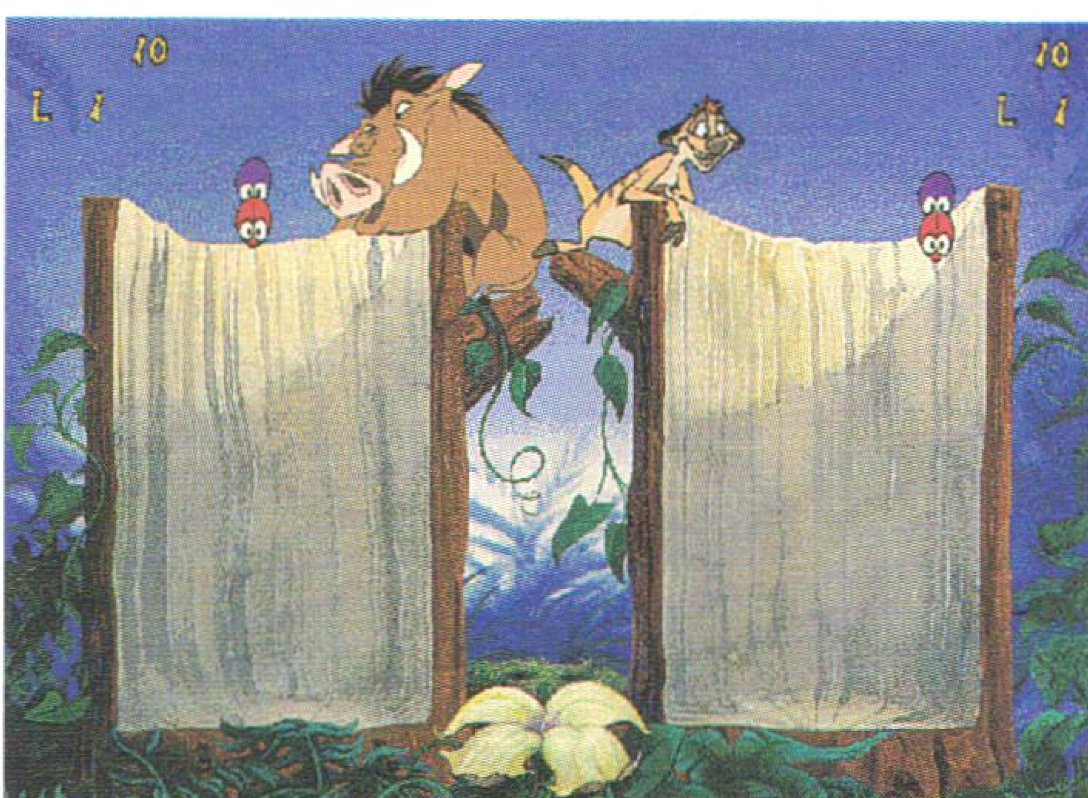
Op dat ene probleem van de muziek na is er verder weinig op het pakket aan te merken. Gewoonweg klasse in zijn soort. Nu is het eigenlijk niet eerlijk dat ik deze recensie heb geschreven, want als complete Disney-freak zal ik iets van dit bedrijf niet snel afkraken. Maar geloof me, ook een anti-Disney-fanaat zal moeten toegeven dat dit pakket uitstekend is.
Helaas, er hangt een pittig prijsje aan dit pakket en misschien zou een bedrag van 79 gulden wat meer op zijn plaats zijn. Maar als je houdt van de capriolen van Timon en Pumbaa, mag het prijskaartje geen bezwaar zijn om het pakket in huis te halen.

Peter Zuidema.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.







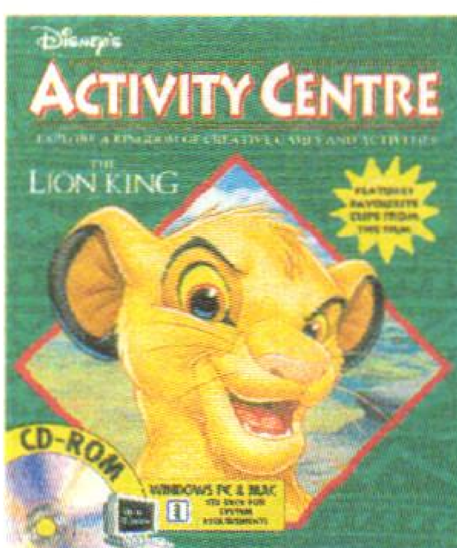
SPELLENPARADIJS: De Leeuwenkoning.

Softwarehuis: Disney Interactive.
MS-DOS: min. 80486/25Mhz., min. 8Mb., DOS 6.0+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Macintosh: Performa 630CD of beter, Quadra of PowerMac, System 7.1+, 640x480 met 256 kleuren, 2x speed CD-ROM drive, QuickTime 2.1 en Sound Manager 3.1, muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Handleiding, schermteksten en spraak: Nederlands.
Richtprijs: FL. 109,=

De Engelse serie heet Activity Centre, dit voor diegenen die de Disney spellen in de oorspronkelijke uitvoering willen hebben.

In navolging van het Aladdin Spellenparadijs heeft Disney Interactive de opdracht gegeven om een soortgelijk produkt te maken met als voorbeeld de film De Leeuwenkoning. In tegenstelling tot Timon & Pumbaa's Jungle Games is dit programma voornamelijk bedoeld voor kinderen. Voor volwassenen heeft dit programma te weinig te bieden, maar zoekt u voor uw kroost iets geschikts dan loont het de moeite om even door te lezen.

Thuis verklaart men me wel eens voor gek dat ik altijd tegen de kat loop te kleppen en ik moet toegeven dat ik niet verwacht dat het beest op een goede dag begint terug te praten. In De Leeuwenkoning Spellenparadijs (DLS) begint het welpje Simba al direct tegen me te praten, gewoon in het Nederlands, en dat is niet alles, even later communiceer ik met een leeuw, een neushoornvogel, een aap, een meerkat en een wrattenzwijn (zelfs m'n kat kijkt me nu aan alsof ik inmiddels echt gek ben geworden). Ikzelf vind het altijd het leukst om de Disneyfilms in het Engels te zien, waardoor de Nederlandse stemmen bij mij wat vreemd



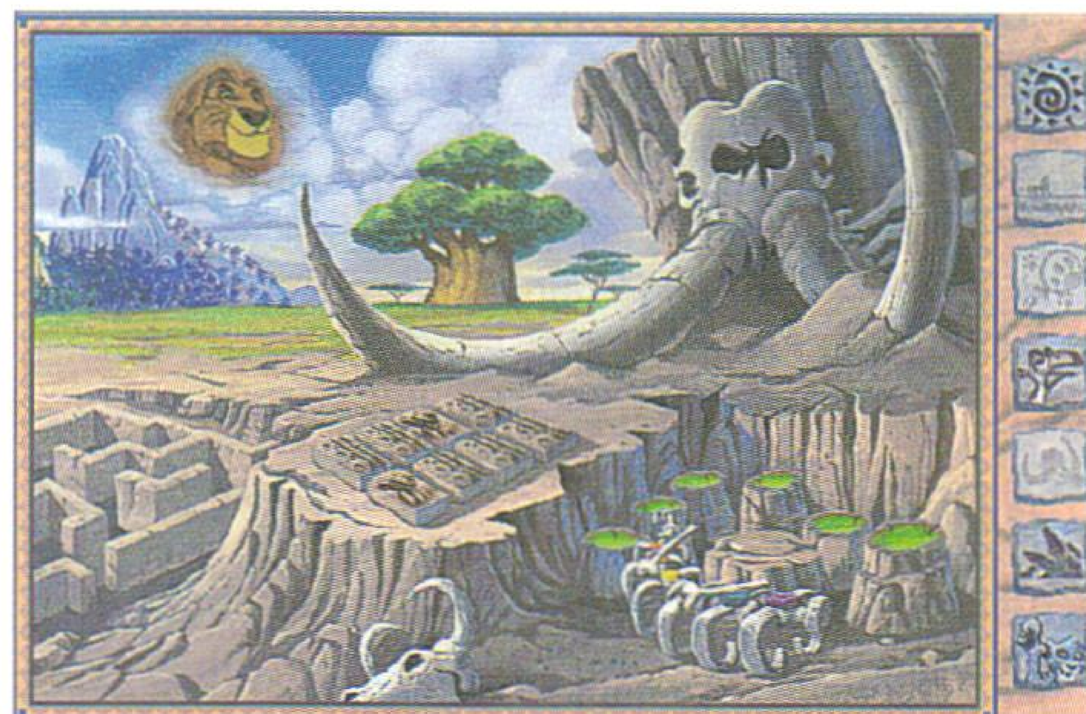
overkwamen. Maar laten we eerlijk zijn, gozers van 21 zullen niet echt de doelgroep zijn van de programmamakers. Al eerder gezegd is dit spel bedoeld voor kinderen en dan is deze compleet Nederlandse vertaling van harte welkom.

DLS bevat een aantal spellen, dat zowel een educatieve waarde heeft als een vermaak-gehalte. Zo kun je puzzels maken van plaatjes uit de film, kun je de Hyena ED met zijn drums nadoen, naar de uitgang van doolhoven zoeken, puzzelen, woorden maken, tekenen en nog meer.

Nu ben ik zeker geen kinderpsycholoog maar zonder enige twijfel kan ik stellen dat dit spelletjes zijn die verantwoord en leuk zijn voor de doelgroep (tot een jaar of 8 à 10). Wel ben ik een interface-ontwerper en daardoor kan ik vaststellen dat het werken met deze interface even wennen is. Nu is dit geen probleem omdat je eigenlijk niets fout kunt doen in het programma, maar sommige knoppen moet je uitproberen om er de betekenis van te vinden (de uitleg staat wel in de handleiding, maar het is welbekend dat de handleiding meestal in de doos blijft zitten. In dit geval toch maar even doornemen).

Wat ik ook een beetje vind tegenvallen zijn de animaties. De paar animaties die aanwezig zijn zijn zeer goed van kwaliteit, maar helaas kom je ze zelden tegen. Het is ook vreemd dat er wel tegen je gepraat wordt maar je meestal niet ziet wie er eigenlijk tegen je praat.

De spelletjes zijn gewoon erg goed. Alles werkt zoals het hoort en is leuk weergegeven. Alle spelletjes zijn onderverdeeld in vier gebieden die overeenkomen met de lo-



caties van de film: de Jungle, de boom van Rafiki, het Schemerland en de Mijmervijver. Zo zul je in de jungle begeleid worden door Timon en Pumbaa, terwijl je in de boom van Rafiki spelletjes speelt met -hoe raad je het- Rafiki.
Persoonlijk vond ik de Mijmervijver het leukste onderdeel van het programma, omdat daar fragmenten van de film te vinden zijn (ook in het Nederlands).

CONCLUSIE

De Leeuwenkoning Spellenparadijs is een uitstekend verzorgd produkt en bevat alle ingrediënten om een leuk pakket te zijn voor de doelgroep. Het beeld is goed en het geluid is van uitstekende kwaliteit. Er zijn in totaal 9 spelletjes te doen en een zestal filmfragmenten te bekijken. Ook is de vertaling van het programma en de handleiding uitstekend. Het enige minpuntje van het hele pakket is dat het een nogal prijzige aangelegenheid is.

Peter Zuidema.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

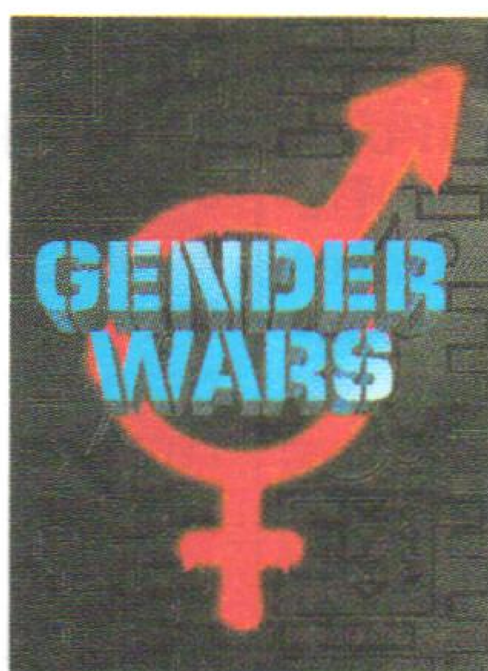
Beschikbaar gesteld door MVSP.

GENDER WARS

Softwarehuis: SCI.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 6.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Roland MT-32/LAPC-1, Sound Blaster en compatibel, Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 79,95

Voor weergave in SVGA is een Pentium 90 of snellere processor noodzakelijk.

Het eerste dat opvalt bij Gender Wars is de zeer foute plot: oorlog, en dan wel mannen tegen vrouwen en vice versa. Dit klinkt dom en is het ook. Alleen al het lezen van de handleiding bevestigt dit vermoeden. Een quote:
"Het mannelijke argument: ga terug naar die keuken! In deze tijd is het moeilijk te geloven dat de vrouw ooit het heersende geslacht was en dat we ze ooit in staat hebben gesteld om de leiding te nemen. Maar er was blijkbaar een tijd dat ze nogal graag de baas wilden zijn. Klinkt als een recept voor een ramp? Je moest eens weten!"



Klinkt als een slecht spel? Inderdaad!

En als het nou alleen het verhaal was. Maar er is meer.. Het spel is voor 99% een kopie van Syndicate!. De enige verschillen: er zijn meer kleuren bij Gender Wars en er zijn liften (die overigens vrij irritant werken en het voortbewegen bemoeilijken).
Gender Wars kan in lo-res VGA gespeeld worden, maar is dan nogal lelijk. De intro begint aardig, maar eindigt in een puberaal meningsverschil tussen man en vrouw. De missies bestaan niet alleen uit het uitroeien van de tegenstander, er zijn ook meer tactische missies, waarin afluisterapparatuur geplaatst moet worden of erfelijkheidsweefsel moet worden ontvreemd. Wat dat betreft dus wel enige afwisseling.

Naast deze bezwaren tegen dit spel, mankeert er ook nog het een en ander aan het programma zelf. Zowel op 2 computers bij de redactie als bij één van ons wilde het programma in SVGA absoluut niet lekker werken. Witte balken over het scherm, stoorstrepen en achtergronden die niet meescrollen. Op één redactie-machine deed het spel gewoon helemaal niets. In een 'read-me' file op de CD staan hiervoor allelei oplossingen die echter geen van allen uitkomst boden. Zelfs met een Matrox



Millennium grafische kaart, volgens deze read-me file een probleemloos kaartje, bleef het spel haperen en strepen vertonen. Opgepast dus! Wij raden dit spel alleen aan voor mensen die helemaal weg zijn van Syndicate en de idiote plot, de haperingen en storingen voor lief willen nemen. Alle anderen: mijd dit spel!
Origineel en humoristisch zoals de doos vermeldt: No Way!

Stijn en Martijn.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.



DIABLO

**Softwarehuis: Blizzard Entertainment.
Min. Pentium 60Mhz., min. 8Mb., Windows95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Windows 95 compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-8.
Handleiding, schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,=**

**2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem. 1 t/m 4 spelers via een netwerk en tot 8 spelers via Battlenet in Internet. Voor 'multiplayer-game' is minimaal 12Mb. geheugen nodig.
3 spelers kunnen spelen met 1 CD dankzij de toegepaste spawning-techniek. Voor 6 spelers zijn 2 CD's nodig en voor 8 spelers 3 CD's.**

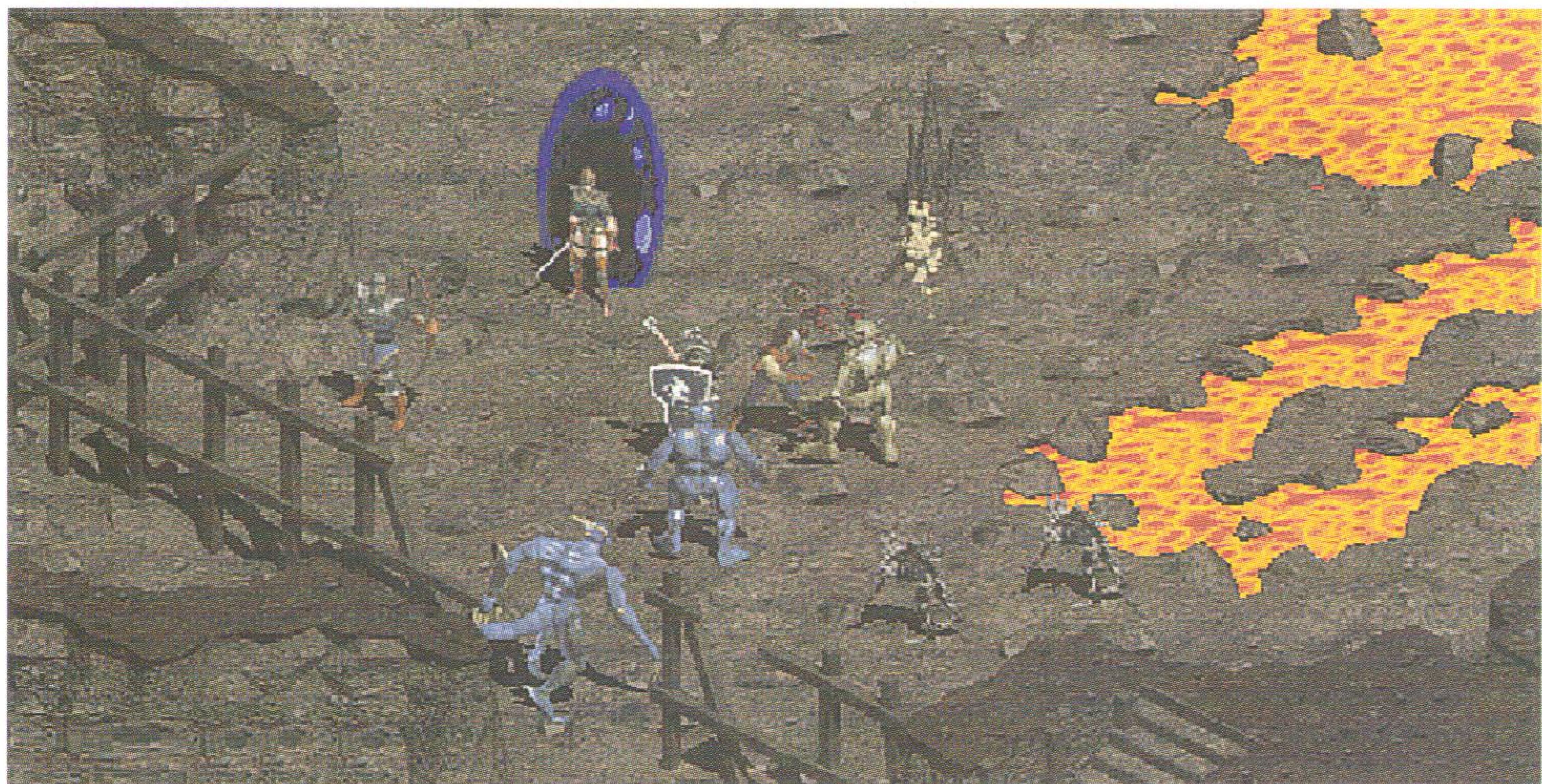
Het spel komt uit de stal van Blizzard Entertainment, waar men ook verantwoorlijk was voor Warcraft 1 en 2, dus de verwachtingen waren hoog gespannen.
De ervaren RPG-speler zal dan ook wat teleurgesteld zijn bij het prille begin van het spel. Je kunt namelijk maar uit 3 soorten hoofdrolspelers kiezen: Warrior, Rogue of Sorcerer. Deze kun je dan nog een naam geven, maar dan is het afgelopen. Diablo heeft geen mogelijkheid om zelf een speler samen te stellen en een ploeg van meerdere avonturiers is ook niet mogelijk.
Na deze eerste eenvoudige keuze zien we wel de bekende gegevens bij het character-menu: strength, agility, magic, experience, etc. Bij de inventory zien we de hokjes voor wapens, kleding, items, etc. en het bekende figuurtje dat nog in z'n onderhempje staat en uitgerust is met een flutzwaardje en een houten schild. Dus wat dat betreft zit het wel snor; daar moet wat aan te doen zijn.
We lopen wat rond door het dorp waar het spel begint, en ook hier bevinden we ons in de klassieke RPG-omgeving; al is deze bij Diablo 3D, en bijzonder fraai, uitgevoerd. Er zijn winkels, er kan gepraat worden en bij de deur van de kerk ontdek je een kreunende en zwaar gewonde man en weet je de eerste opdracht. Door de kerk binnen te gaan kom je in de eerste dungeon en dan worden we geconfronteerd met.....

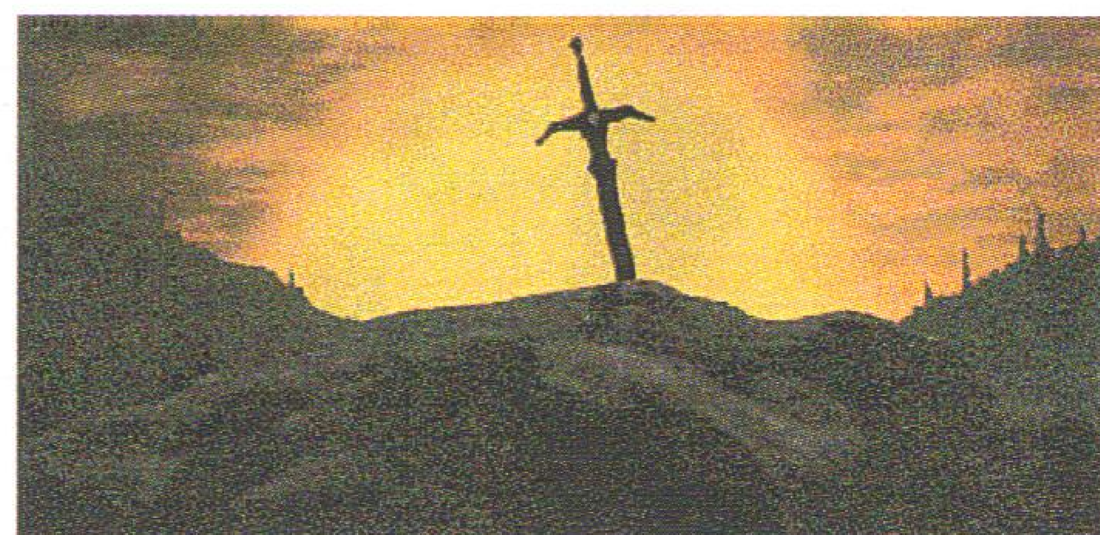
Een nieuwe ervaring.

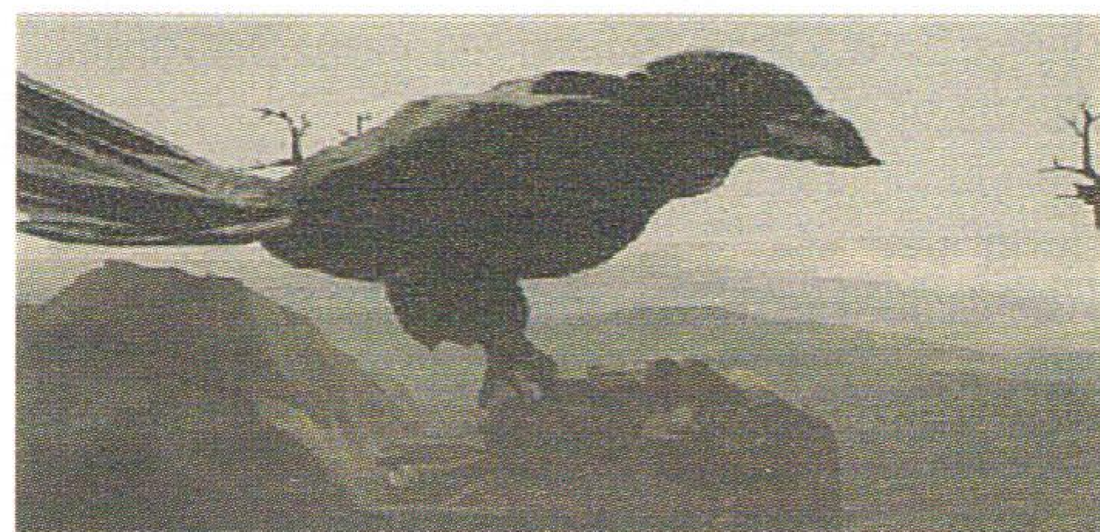
Het hele dungeon-gebeuren bij dit spel wordt 'at-random' opgebouwd, en dat is de ideale werkomgeving voor de doorgewinterde RPG-er. Bij de 'klassieke' RPG's kun een een spel eigenlijk maar één keer spelen. Een tweede keer is nog wel aardig als je aan de hand van tips of een kaart nog extra items kunt vinden of wanneer je ontdekt dat je ergens een verborgen doorgang bent vergeten. Daarna zijn de spellen eigenlijk alleen nog maar leuk als je ze een flinke tijd laat liggen.
Omdat Diablo geheel willekeurig wordt opgebouwd is dit nu verleden tijd en hebben we eindelijk een RPG in handen dat vele malen gespeeld kan worden. Alles wordt willekeurig opgebouwd: de dungeon, de locaties van deuren en kistjes, de locaties van de tegenstanders en de aantallen ervan, etc. Als we combinaties moeten invoeren om vallen onschadelijk te maken d.m.v. handels en/of knoppen, is dit ook weer elke keer anders.
Tips zijn bij dit spel dus zinloos, aan een kaart heb je absoluut niets en een oplossing kun je dus helemaal wel schudden. Uiteraard is er 'auto-mapping' maar die is natuurlijk per spel verschillend. Nee, leef je uit, zo vaak als je maar wilt.

BEELD EN GELUID

De CD begint met een schitterende intro-film. Het spel zelf is uitgevoerd in SVGA met een resolutie van 640x480. Je kunt inzoomen naar 320x200, maar dan wordt het overzicht erg beperkt. Er wordt gespeeld in 3D vogelperspectief, maar dan onder een iets lagere hoek dan we gewend zijn bij dergelijke spellen; hier is duidelijk de invloed van Warcraft merkbaar dat ook vanuit dit gezichtspunt is uitgevoerd. De beelden lijken ook erg veel op die in Druid, van SirTech, maar dit spel was wat animaties en strategie betreft heel wat minder aantrekkelijk.
De animaties bij Diablo zijn ronduit voortreffelijk met zeer natuurgetrouwe bewegingen. Zeer goed zijn de geluidseffecten en erg mooi de achtergronden die spookachtig verlicht worden zoals bij Shadowlands.







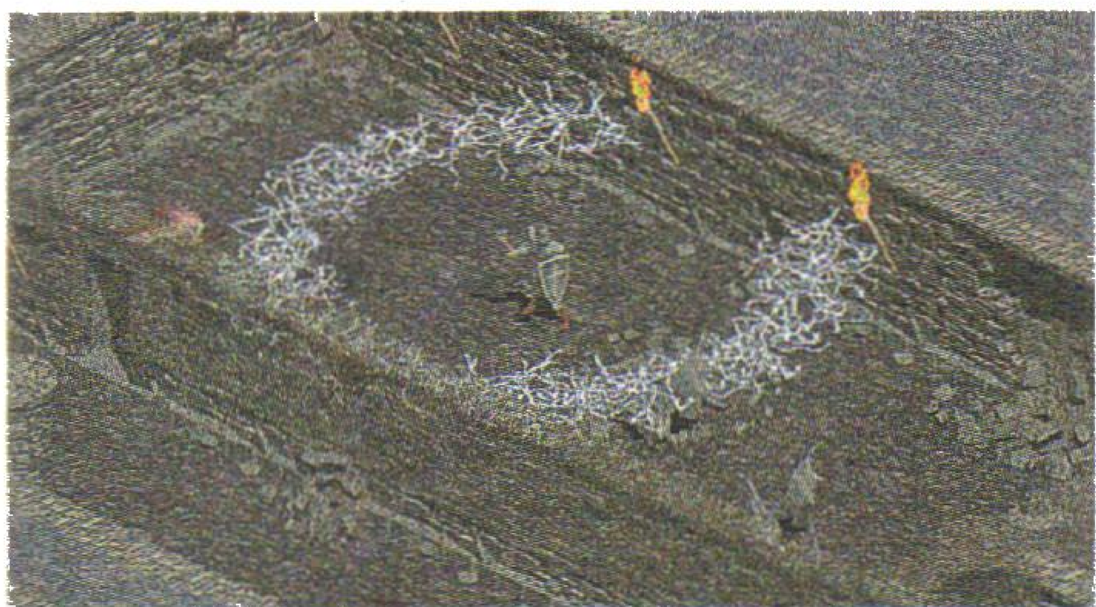


Leuke details kom je ook tegen. B.v. kleine ettertjes die omhoog moeten springen om je goed te kunnen raken of de kliertjes die je letterlijk naar je strot vliegen om je uit te schakelen. De vele kisten en vaten die je onderweg tegenkomt zijn uitgerust met vallen (bijvoorbeeld een lans die uit een tegenoverliggende muur vliegt, een explosieve lading of een monster). Dikke pret dus!

In het spel zitten ruim 30 spells en 200 soorten tegenstanders, verdeeld over 16 levels. De monsters hebben leiders die extra sterk zijn en schitterende namen dragen als "The Butcher", "Eyepuke The Hungry", "Bone Ripper" of "Pukerat The Unclean" die meteen duidelijk maken dat dit geen vreedzaam gezelschapspel is om gezellig met oma en de kinderen te spelen. De diverse spreuken zorgen voor schitterende taferelen op het scherm. Vuurbollen en bliksemschichten vullen, met fraaie geluidseffecten, het scherm als je hoofdrolspeler deze op de vijanden afstuurt.

STRATEGIE

Dat de makers van Warcraft aan dit RPG hebben gewerkt is duidelijk te merken. Er komt namelijk heel wat strategie om de hoek kijken; meer dan we bij de gebruikelijke RPG's gewend zijn. Spulletjes (wapens, kleding, items) gaan snel stuk tijdens de gevechten en drankjes raken uitgewerkt als je ze lang bij je draagt. Hier moet je dus voorzichtig en doordacht mee omgaan.
Het spel speelt in "real-time" wat hier erg ver is doorgevoerd. Zo kun je tijdens een gevecht best even naar je inventory om

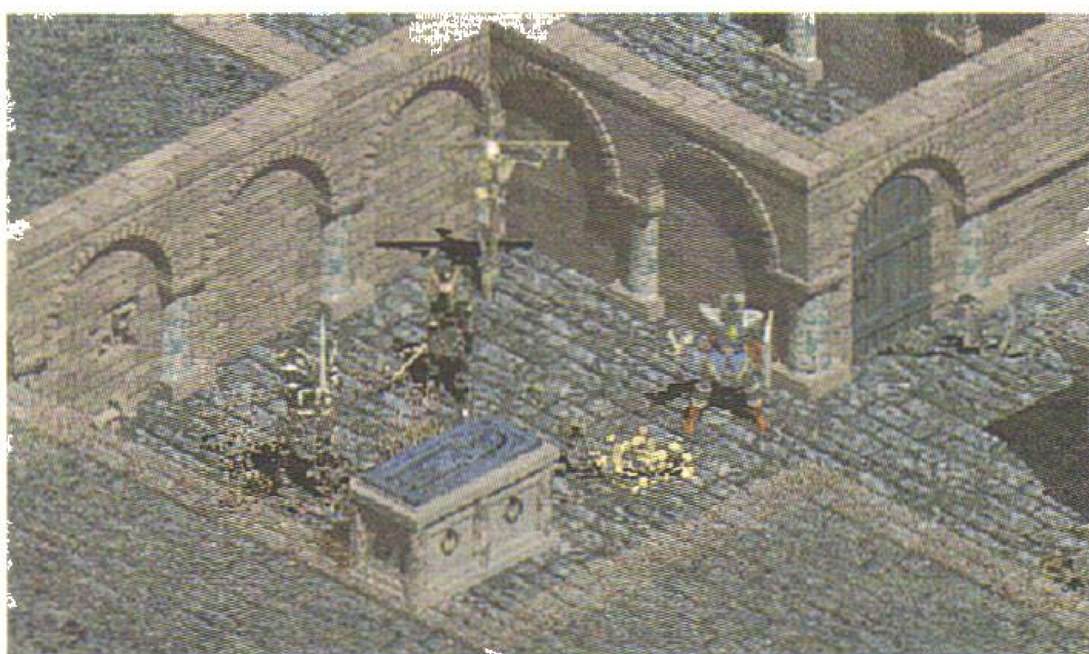


een ander wapen te pakken of een drankje te nemen, maar de tegenstanders hakken gewoon door. Je zult dus een rustige locatie moeten opzoeken om je experience puntjes te verdelen of je magie toe te passen op b.v. een wapen.
De tegenstanders zijn vaak talrijk en zullen je insluiten als ze de kans krijgen. In het open veld ben je in zo'n geval machteloos. De monsters rammen je van alle kanten in elkaar, dus ook hier komt strategie om de hoek kijken. Zoek bij een overmacht een gunstige locatie uit om de tegenstanders één voor één te bevechten. B.v. in een nauwe gang, achter een deur of met je rug tegen de muur achter een pilaar.
Moet je een gevecht afbreken wegens onvoldoende energie, een gebroken wapen of andere problemen, dan is het een kwestie van wegrennen en een rustige ruimte opzoeken (b.v. een lege kamer die afgesloten kan worden met een deur) om op adem te komen en je spulletjes weer in orde te brengen.

Interessant bij dit RPG zijn de 'afstandswapens' zoals een (kruis)boog. Op diverse locaties kun je deze wapens gebruiken om tegenstanders uit te schakelen die zich in ruimtes met ramen bevinden. Kunnen ze deze ruimte niet verlaten omdat b.v. de deur op slot zit, dan kun jij ze met zo'n wapen door de ramen proberen te raken; wat natuurlijk alleen maar leuk is als zij gewone handwapens bezitten. Als zo'n ploeg ook met pijlen en bogen is uitgerust dan fluiten de projectielen je om de oren en moet je een andere manier vinden. Magic kan hier uitkomst bieden. Een lekkere vuurbal bijvoorbeeld.
Wanneer je gewond raakt moet je ook oppassen bij dit spel. Het vechten gaat dan trager, je moet op adem komen na elke slag en dus ook hier moet je tactisch optreden. De wapenkeuze is eveneens van groot belang. Met een zware bijl kun je enorme klappen uitdelen, maar niet vaak (even uithijgen na zo'n dreun). Met een licht zwaard daarentegen kun je heel vaak en heel snel slaan. De vliegende en beweeglijke monsters kun je met z'n zware bijl of met pijl en boog nauwelijks raken; gebruik je daar een licht zwaard of een dolk dan raak je ze heel makkelijk.

Zoals gebruikelijk bij RPG's kun je terecht in winkeltjes, bij de wapensmid of de dame met de kruidenpotjes. Leuk is echter dat enkele eigenschappen van de 3 verschillende figuren ook bij de anderen terug te vinden zijn. De Warrior is geen magiër, maar hij heeft wel een spreuk om zelf z'n wapens te repareren en met behulp van scrolls kan hij ook wat andere spreukjes tevoorschijn toveren. Voor het onschadelijk maken van vallen heb je echter de Rogue





nodig. De Warrior moet zich hiertegen beschermen d.m.v. een harnas of andere beschermende kleding.

De bediening bij alle onderdelen is supereenvoudig en behoeft verder geen commentaar. Dit heb je binnen een kwartiertje onder de muis, al moet je enkele zaken via het toetsenbord regelen.

CONCLUSIE

Diablo moet het hebben van 2 sterke punten: de combinatie van een RPG met strategie en de willekeurig opgebouwde dungeons. 16 levels lijkt niet veel, maar na 10 keer spelen heb je er toch 160 verschillende doorgeworsteld, en dat is een aanzienlijke hoeveelheid die je tegenwoordig in RPG's haast niet meer tegenkomt.
Beeld en geluid zijn ronduit prima, zeer goed zijn de animaties, maar voor dat alles heb je wel een Pentium processor nodig.
Zowel de RPG spelers als de liefhebbers van Warcraft zullen dit spel kunnen waarderen, maar wie van beide speltypes houdt gaat echt helemaal uit z'n dak met dit programma.



Ondanks de Warcraft elementen is Diablo een echt RPG (beter: strategisch RPG) en zeker geen vervolg op Warcraft 2. De opvolger daarvan heet Starcraft en verschijnt in de loop van 1997. Ik kan je echter nu al mededelen dat Starcraft akelig mooi wordt en zeer veel nieuwe elementen bevat.
Rest mij nog te vermelden dat Diablo een pittig spel is. Level 1 is voor iedereen te doen, level 2 is ook nog wel gezellig, maar al gauw wordt het allemaal heel lastig en ingewikkeld. Een netelige klus die voor sommige RPG-ers misschien iets teveel van het 'goede' herbergt. Beginners zullen veel geduld moeten tonen en veel moeten oefenen.

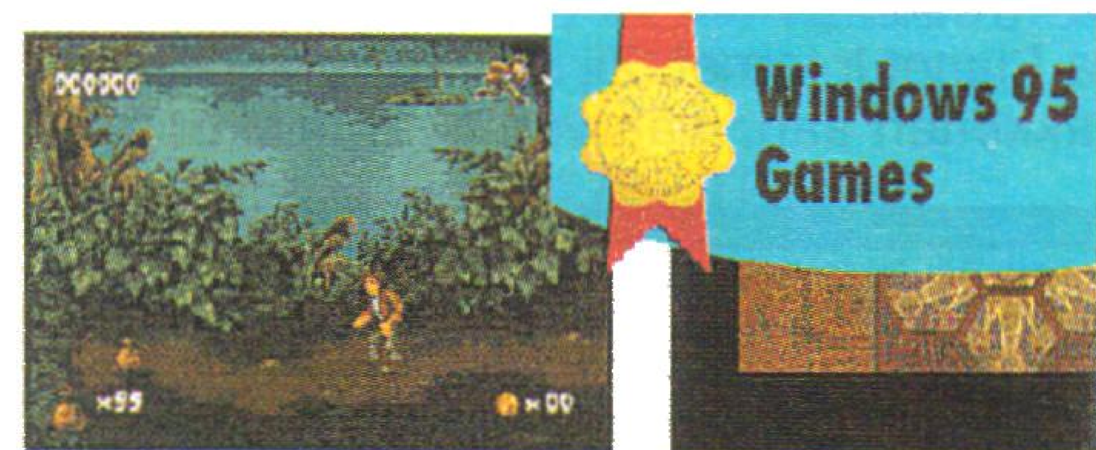
Topspel!!

Alfred "The Dirty Slasher".

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

WINDOWS 95 GAMES 1

In de serie "Golden Label", uitgebracht door Electronic Entertainment Publishing, is nu ook een verzamel CD uitgekomen met daarop alleen spellen voor Windows 95. De CD bevat bijna 80 titels verdeeld over 7 genres. Het merendeel bestaat uit bord- kaart- gok- en puzzelspellen. Minder talrijk zijn de actiespellen en slechts een 6-tal adventures kom je tegen waarvan enkele titels eigenlijk platformspellen zijn zoals Pitfall.
Als we naar de echt leuke titels kijken gaat het hier om shareware en demo's. Complete spellen vind je alleen bij de 'freeware' en dat zijn meestal eenvoudige varianten op gok- en kaartspellen en (leg)puzzels.
Uitschieters zijn Pitfall, Earthworm Jim, enkele mahjong varianten, Doom 95, Ice & Fire en enkele Break-Out varianten. Leuk om te spelen is het adventure Dave Dude, maar helaas is dit niet om aan te zien.





Met nog wat andere interessante spellen is de CD de FL. 19,95 die ervoor gevraagd wordt zondermeer waard. Wat je verder nog krijgt is aardig om even te bekijken.

beschikbaar gesteld door Electronic Entertainment Publishing.

JOCELYN'S HOMEPAGE

INTERNET

De reacties op mijn eerste Internet artikel in de vorige uitgave van de Software Gids geven een indicatie, dat er wat betreft dit fenomeen nog zeer veel onduidelijkheid heerst. Het blijkt dat veel mensen, die al toegang hebben tot het "Net", eigenlijk niet goed weten waar ze mee bezig zijn. Anderen, die wel graag zouden willen, beginnen het gevoel te krijgen dat het hele Internet gebeuren ze door hun strot geduwd wordt en laten zich afschrikken door de agressieve benadering van de diverse Internet providers. Alle geruchten, die er over het World Wide Web de ronde doen, maken het schrikbeeld alleen nog maar groter. Daarom heb ik de afgelopen weken een onderzoek gehouden, dat meer tijd in beslag nam dan ik verwacht had, vandaar dat niet alle e-mailers antwoord hebben gekregen. Dat waren er namelijk ook veel meer dan we gedacht hadden. Alle berichten zijn echter gelezen en waar mogelijk zal ik algemene vragen in dit artikel (of een volgend) behandelen. In ieder geval bedankt allemaal!

PROVIDERS

Het lag in de bedoeling om op deze plaats een lijst van -bijna- gratis of zeer goedkope Internet aanbieders te publiceren, maar Flevonet blijkt toch wel een buitenbeentje te zijn. De strijd om de gunst van de consument wordt momenteel uitgevochten via de dagbladen, dus het is zaak de advertenties in de gaten te houden. Het publiceren van dergelijke gegevens in een tijdschrift heeft geen enkele zin, want daarvoor zijn er teveel verschuivingen in prijzen en voorwaarden.
Wie al een Internet abonnement heeft, verwijs ik naar:
http://www.markt.nl/dyp/Internet/Provider. Op deze site bevindt zich een soort Gouden Gids van Nederlandse Internet aanbieders met verwijzingen naar hun homepages, tarieven, diensten, leveringsvoorwaarden etc. Het zou echter wel prettig zijn als men deze lijst wat beter up-to-date zou houden.

Voor wie nog geen toegang tot het Net heeft: wat mij betreft staat World Access op de tweede plaats van duurste aanbieders na Planet Internet. Zij bieden verschillende pakketten aan, waarvan het minst ongunstige het "large" pakket is: FL. 49,95 per maand + onbeperkte toegang tot Internet. Bij de "small" en "medium" pakketten betaalt men minder abonnementsgeld, maar kost het inbellen na verloop van de 8 vrije uurtjes FL. 4,50 per uur!
The Internet Plaza is verdrongen van de eerste plaats van voordeligste (landelijke) aanbieders. Deze positie is ingenomen door World Online met een abonnementsprijs van FL. 16.65 per maand en verder onbeperkte toegang tot Internet tegen lokaal tarief. Oh nee, nu is het weer Global XS, die een abonnement aanbiedt van FL. 14,50 per maand. Zie je wel, het is haast niet bij te houden......

EISENPAKKET

LET OP! De lage abonnementskosten, waarmee in de dagblad-advertenties geschermd wordt, gelden alleen als men een abonnement voor de periode van een jaar afsluit. Bij maand-, kwartaal- en halfjaar abonnementen zijn de prijzen ineens heel anders.
In plaats van je door de lage prijzen te laten lokken, lijkt het mij een beter idee om als consument een eisenpakket samen te stellen en dat voor te leggen aan de diverse aanbieders om daarna een beslissing te nemen. Eis in ieder geval dat je:
1. Alleen een vast bedrag aan abonnementsgeld betaalt en onbeperkt vrije uren op Internet krijgt tegen lokaal telefoontarief.
2. E-mail en nieuwsberichten via de provider doorgegeven worden.
3. Eventueel een eigen homepage.
4. Zeer belangrijk: een goede helpdesk, waar je met problemen terecht kunt.

Vraag in ieder geval altijd eerst een offerte en laat de voorwaarden toesturen om alles op je gemak te bestuderen.

ISDN

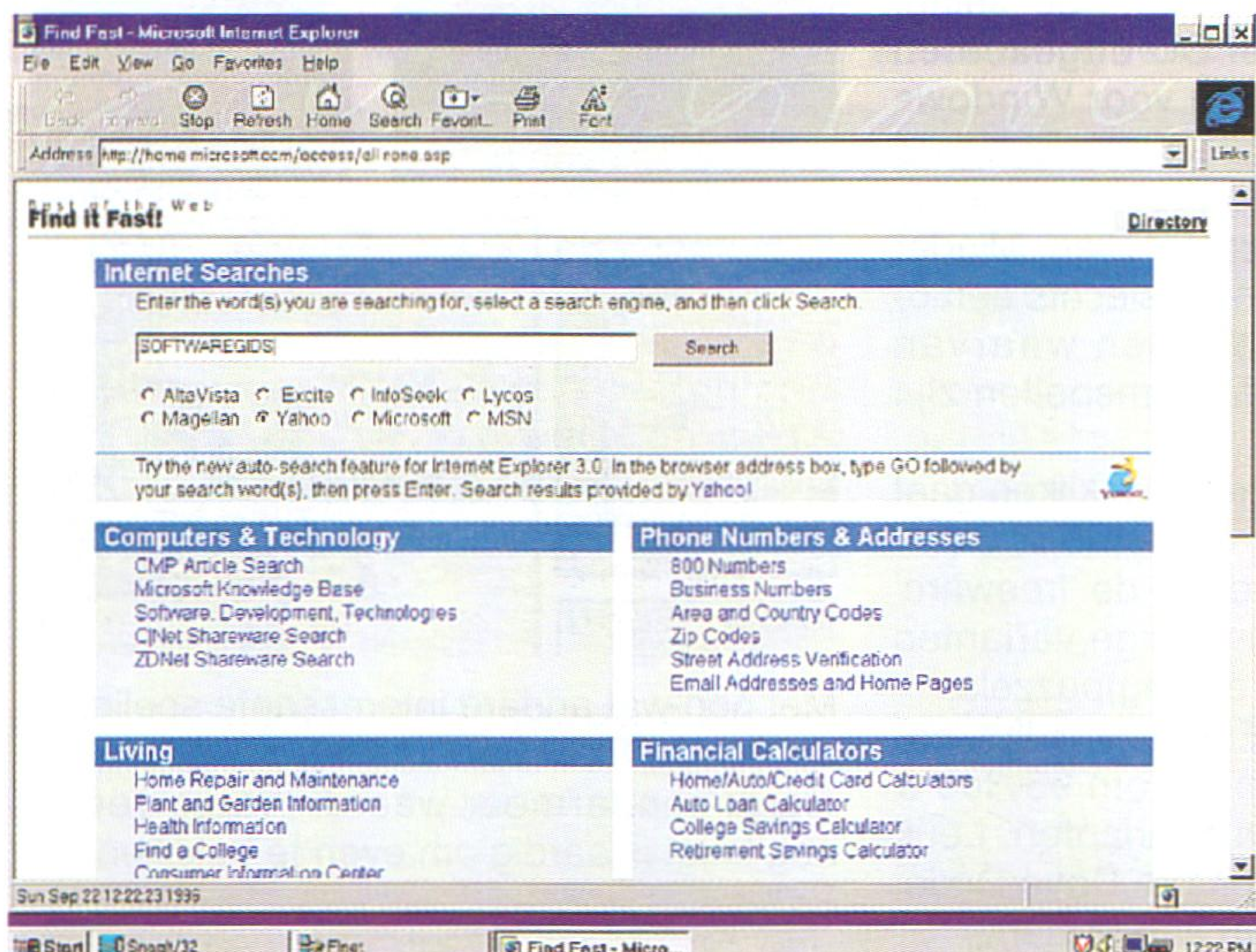
Weer zoiets, waar je de laatste tijd mee om je oren geslagen wordt. Het WWW wordt vaak vergeleken met een digitale snelweg. ISDN kun je beschouwen als een digitale tolweg: voor een hoop geld kun je lekker opschieten, mits je niet bij een afslag terechtkomt. ISDN is alleen maar snel als je verbinding hebt met een server op Internet, die eveneens over ISDN beschikt.
Als je de informatie op de pagina's van PTT-Telecom:
http://www.ptttelecom.nl/primafoon betreffende ISDN goed interpreteert, staat er dat ISDN "een standaard aan het worden is". In de praktijk komt het er dus op neer, dat je momenteel nog steeds meer kans hebt op een langzame verbinding dan op een snelle.
Op verzoek van een lezer heb ik ook nog even gekeken of zo'n ISDN verbinding qua prijs interessant is voor particulieren. World Online biedt een ISDN startpakket aan voor FL. 349,50 inclusief PC-kaart en ISDN aansluiting door PTT Telecom. Verder geldt dan een abonnementstarief van FL. 179,= per half jaar. Meer informatie: 035-6998777 (ouderwets telefoonnummer).
Bij PTT Telecom zelf gelden prijzen vanaf FL. 280,=. De grap hierbij is dat je wel een bestaande telefoonlijn moet inleveren, want anders kost het maar liefst ruim FL. 700,=. Het is dan niet mogelijk je oude telefoonnummer te behouden, dus dat kan ook tot vervelende situaties leiden.

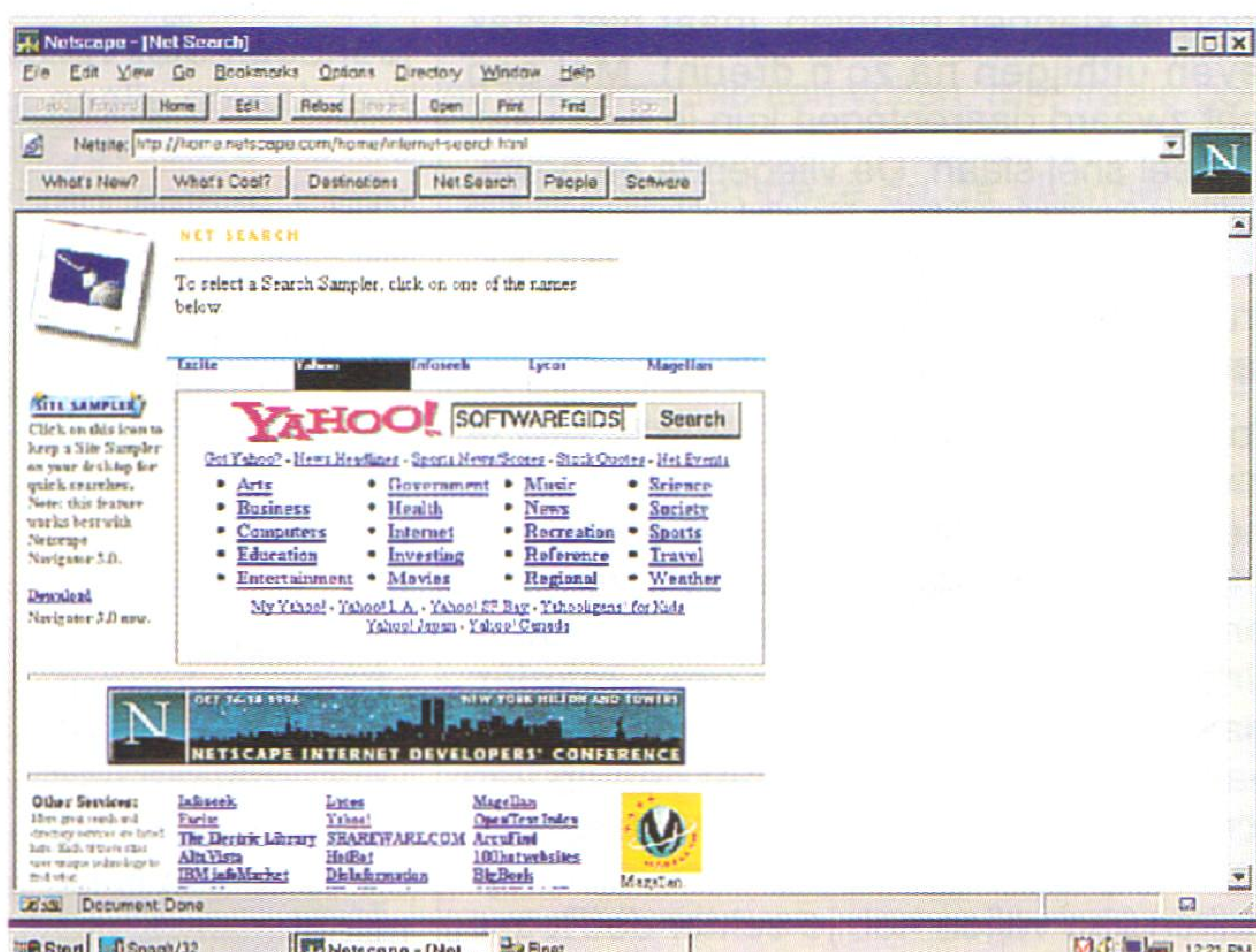
BROWSERS

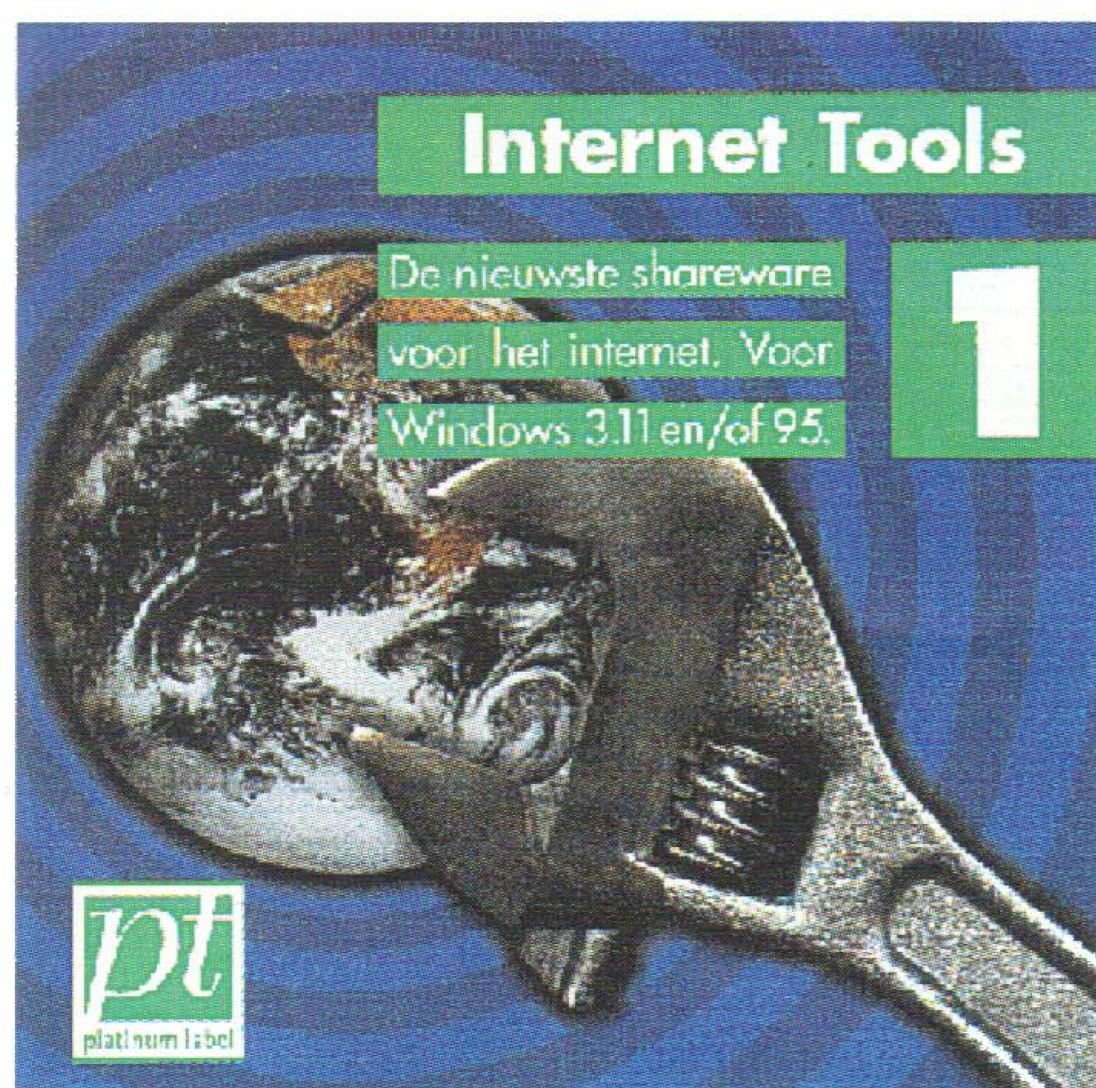
Met de oorlog tussen Microsoft en Netscape bemoei ik me voortaan niet meer. Ik heb van beiden de nieuwste versies (Internet Explorer 3.0 met patch en Netscape Navigator Gold Beta 3.06 geïnstalleerd. Alletwee hebben ze hun voor- en nadelen, dus ik gebruik ze gewoon naar gelang het uitkomt. Netscape heeft bijvoorbeeld een ingebouwde web-editor en -publisher, waarmee je je homepages op het net kunt zetten en de Microsoft browser werkt (hoe kan het ook anders?) beter samen met Windows 95.
De strijd op je eigen computer is beslecht, wanneer je één van de twee browsers de "default browser" maakt en dat consequent volhoudt.

INTERNET TOOLS CD

Weer zo'n uitermate handige CD-ROM van Electronic Publishing Entertainment uit Naarden. Voor FL. 29,95 is in de Platinum serie deze Internet Tools 1 te koop, waarop een scala van browsers en hulpprogramma's te vinden is om je het werken met Internet makkelijker te maken. Het zijn niet de nieuwste versies, maar via de "readme" files kun je erachter komen waar de meest recente versies te downloaden zijn. Meestal zijn deze voor een bepaalde tijd gratis te gebruiken ter evaluatie en als ze erg goed bevallen, kun je je laten registreren en zo'n programma kopen.
Zelf had ik bijvoorbeeld profijt van "Winco-



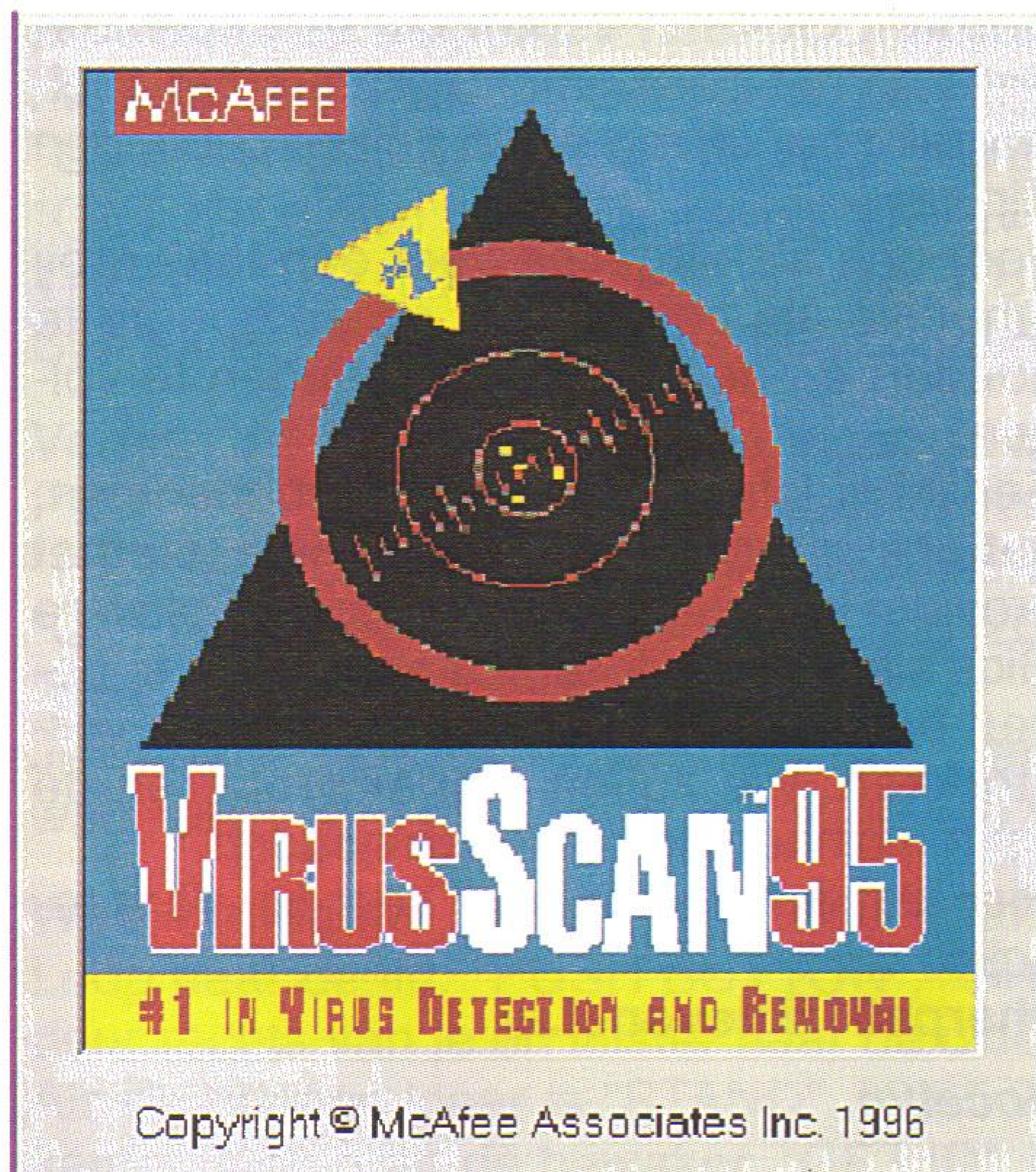




de", dat onder de categorie "Miscellaneous" te vinden is. We hadden net een e-mail ontvangen van Interactive Magic met een aangehecht bericht, dat met Base64 gecodeerd was. Dit coderen wordt vaak toegepast binnen Internet om het up- en downloaden te versnellen. Alleen moet je als ontvanger dan wel een programma hebben om te decoderen en Wincode is zo'n hulpmiddeltje. Wincode werkt alleen onder Windows 3.1 en het werken ermee is zeer gebruiksvriendelijk. Voor een update kun je het beste in één van de zoekprogramma's op Internet (bijvoorbeeld Excite of Yahoo) "Wincode" opgeven, dan krijg je een hele waslijst op het scherm van sites, waar de file weggezogen kan worden. Ook de nieuwste versie werkt uitsluitend met Windows 3.1
Voor informatie over de verkrijgbaarheid van E.E.P. producten geef ik bij wijze van uitzondering hierbij het telefoonnummer: 035-6953340 (Fax: 035- 6948797).

BEESTJES

Van de commerciële software kennen we de "bugs" maar al te goed: kleine griezeltjes die ervoor zorgen dat spellen (en andere programma's) vastlopen of rare kuren vertonen. Ook het Internet wordt geplaagd door dergelijke ettertjes, die echter voor veel meer narigheid kunnen zorgen, tot aan het wissen van je harddisk toe. Ik heb het hier natuurlijk over **virussen** en daarmee kun je niet voorzichtig genoeg zijn. Zodra je verbinding gemaakt hebt via je modem, is het risico al aanwezig. Denk er dus aan om af en toe eens een virusscanner te gebruiken om je harddisk te controleren. Als je computer er niet teveel door vertraagd



wordt, is het tevens heel verstandig een virusschild mee te laten draaien. Eén van de beste virusscanners is die van McAfee: **http://www.mcafee.com**

REGISTRATIE

Ironisch genoeg werd het enige virus, dat McAfee bij ons een keer plat heeft moeten slaan, op onze harde schijven gedeponeerd door een schermafvang programma, dat we officieel lieten registreren via Compuserve. De leverancier had dit als beveiliging ingebouwd om te voorkomen dat "Grabber" naar meer dan 1 computer zou worden gecopieerd. Wij hebben er 3, dus dat was meteen bingo!
Gelukkig zijn niet alle shareware leveranciers zo flauw en is het in veel gevallen best interessant om een programma, waarvan je het eerste gedeelte getest hebt, te laten registreren en de volledige uitvoering ervan te bestellen. Goede voorbeelden zijn natuurlijk spellen als Doom en Quake, die eerst als beta-test op Internet te downloaden zijn en later gewoon in de winkel gekocht kunnen worden. Vaak worden er echter ook shareware producten aangeboden door bedrijfjes, die geen wereldwijde distributie hebben of door amateurs, voor wie de verkoop van hun volledige programma's gewoon een aardige bijverdienste is.

CREDITCARDS

Het bestellen via Internet gebeurt hoofdzakelijk door middel van creditcards. Voor een paar tientjes per jaar kun je zo'n stukje plastic bij elke bank aanschaffen, dus dat is wel makkelijk. Het online invullen van een bestelformulier onder vermelding van je creditcard nummer is ook geen enkel punt. Waar het wel om gaat, is dat je die gegevens op een veilige manier naar de leverancier overbrengt en niet je hele hebben en houden wereldwijd te grabbel gooit. Helaas bevinden zich onder de miljoenen Internet gebruikers niet alleen brave burgers. Er zitten zat criminelen tussen, die tuk zijn op creditcard gegevens en maar al te graag je bankrekening leeghalen via de digitale snelweg. Moderne equivalenten van de ouderwetse struikrovers en postkoets overvallers.
In verband hiermee is het raadzaam een goede Internet browser te gebruiken, die waarschuwt als je onveilig bezig bent. Zelf houd ik voor dit soort gelegenheden toch maar mijn CompuServe account aan, dat ik heb laten omzetten naar het "Standard Pricing" tarief. Voor FL. 17,= per maand heb je 5 vrije uren, die ik uiteraard niet via CompuServe op Internet verspil. Nee, die 5 uurtjes zijn o.a. voor het registreren van shareware (GO SWREG), waarbij de afrekening geschiedt via je CompuServe rekening en niemand buiten CompuServe je creditcard nummer te zien krijgt.
Als je er niet zeker van bent of de waarschuwing, die je van je browser krijgt terecht is, informeer dan even via e-mail bij de betreffende leverancier en vraag hoe hun beveiliging geregeld is.

INTERNET EN GAMES

Na alle vervelende aspecten van het World Wide Web nu maar eens over naar het onderwerp, waar de Software Gids toch eigenlijk voor bestemd is: COMPUTER-SPELLEN!
Tip: Gebruik het "netsearch" programma Yahoo en volg de route Computers, Software, Games, Companies. Wacht geduldig totdat de hele pagina met "links" naar al deze softwarehuizen is ingeladen. Verbreek daarna de verbinding en zoek in de directory van je browser op de harddisk de "cache" folder. Bekijk de laatste file met de extensie .htm (soms ook zonder extensie) met je browser en als dat de betreffende lijst is, verander dan de naam in bijvoorbeeld "Yahoo.htm" en plaats deze in een andere directory. Als je dan wilt weten of een bepaald softwarehuis iets nieuws te bieden heeft, hoef je enkel de link aan te klikken (nog voordat je een verbinding hebt met Internet). De browser start de pagina op en je kunt gelijk door naar de website, die je wilt bekijken. Scheelt tijd en zoekwerk.

WEB QUEST

Het laatste gedeelte van deze aflevering van "Homepage" is bestemd voor de CRPG-ers, de liefhebbers van **Computer** Role-Playing Games. De commerciële softwarehuizen hebben nauwelijks meer belangstelling voor ons "hard core RPG-ers" en sloven zich uit om het genre zoveel mogelijk grafische kwaliteiten mee te geven. Een goed verhaal komt daarbij vaak op de laatste plaats. Gelukkig zijn er op Internet nog echte liefhebbers te vinden, die bezig zijn met het doen herleven van de RPG's uit de jaren '80 en er in sommige gevallen zelfs in slagen het er grafisch goed uit te laten zien. Deze sites zijn niet makkelijk te vinden: met de zoekprogramma's kun je "CRPG" opgeven, maar doorgaans kom je dan toch op websites terecht, die te maken hebben met andere RPG-vormen, zoals kaartspellen, bordspellen, miniatuurtjes en de aloude pencil & paper variant.
Op mijn "quest" kwam ik terecht bij de Age of the Mystics Web Page:
http://www.dynamic-web.com
Op deze pagina is te lezen dat Age of the Mystics een fantasy role-playing shareware game in ontwikkeling is. Veelbelovend, maar nog lang niet klaar. Even doorscrollend ontvouwt zich echter een lijst met links naar de meest obscure websites, waar shareware versies van RPG's weggehaald kunnen worden. Er is zelfs een keurige indeling in top-down (Ultima stijl) en first-person (Wizardry, Bard's Tale stijl). Ook kan gekozen worden uit DOS, Windows en Windows 95 spellen.

GRAVEN TUSSEN DE TROEP

Omdat ik zelf de voorkeur geef aan de first-person categorie, heb ik daar om te beginnen een lijst van uitgeprint en ben ik dagen bezig geweest om alle titels te downloaden. Vervolgens geïnstalleerd om de meesten meteen te wissen, want het overgrote deel is niet te pruimen:
Ancients I: Deathwatch: min.80286 uit 1993, knullig, geen geluid.
Dungeon Quest: geen 1st person, maar top-down.
Infernal Tome: geen geluidseffecten
Inside World: Windows 3.11, geen bal aan.
Moraff's Dungeon of the Unforgiven: Bah!
Moraff's Revenge: 141k. Kan nooit veel zijn.
Psionics: Space RPG.
Search for Freedom: Moet geZIPt ge-

download worden, uitpakken naar diskette en dan installeren. Oude SSI stijl (Pool of Radiance e.d.), nog lelijker om te zien. Werkt niet met SB-pro.

Scent of War I - Damn those demons: Enige voor Windows 95. Afgrijselijk om te spelen.

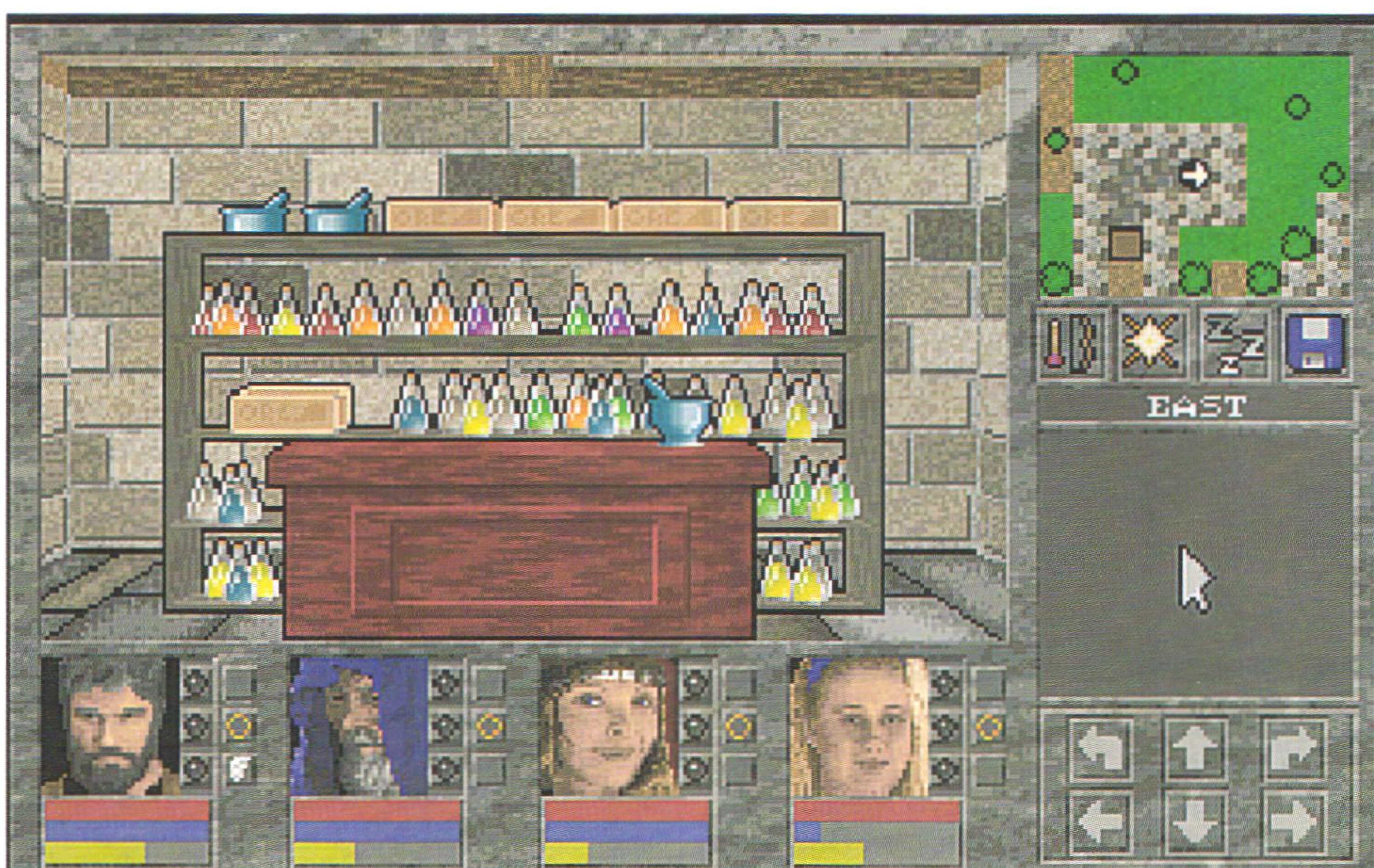
Shadowkeep 1 - The Search: Alleen demo.

Blijven over: **Bandor** en **Bard's Quest**: niet meer gratis. Zijn op commerciële site terechtgekomen.

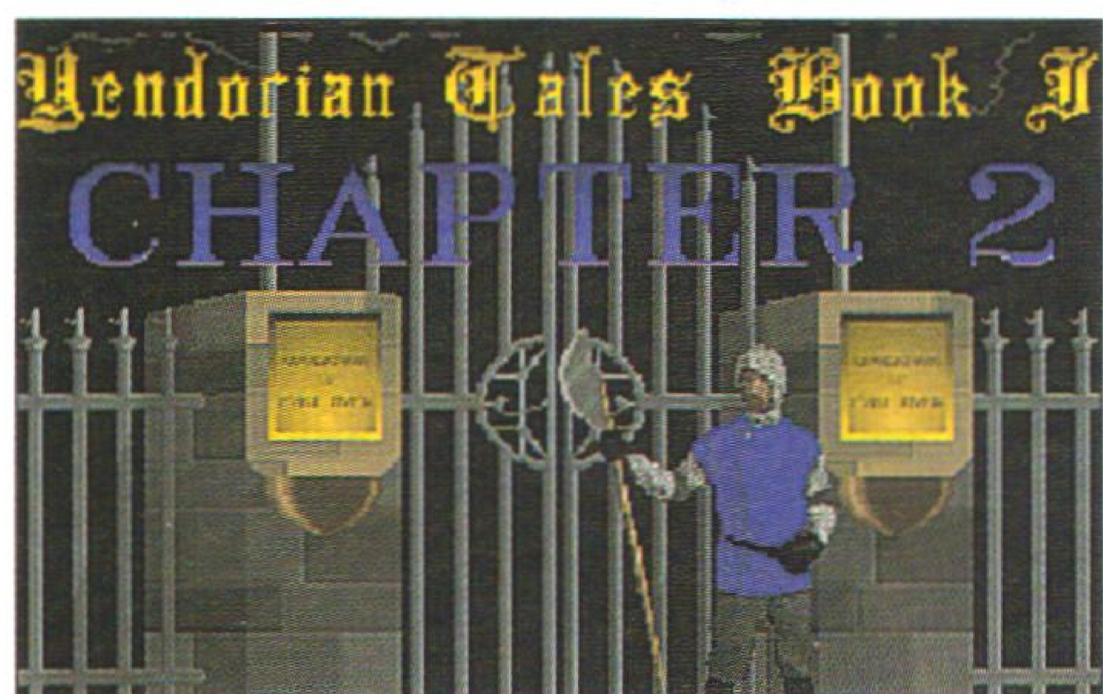
Mordor: Oude bekende, nog steeds een topspel. Recensie in Software Gids nr.33. Men is bezig met een uitbreiding van de levels, die naar verhoopt volgend jaar klaar zal zijn. De Unofficial Mordor Home Page is te vinden bij:

http://www.intersurf.com

De absolute winnaar in de categorie first-person RPG's is: **Yendorian Tales: Book I Chapter 2**, kortweg **Yendor 2**.



SW Games™



YENDOR 2 is een productie van SW Games:

http://www.swgames.com

De makers zijn geïnspireerd door de roemruchte Might & Magic serie. Een kniesoor zal misschien vinden dat het regelrecht plagiaat is, maar dat zal mij een zorg zijn.

De party kan uit 4 personen bestaan, die je zelf een naam kunt geven (wordt ook steeds zeldzamer) en die buiten strength, agility, etc. ook nog speciale vaardigheden dienen te hebben. Belangrijk is "mapping": als de automap eenmaal gevonden is, kan alleen iemand met een hoog puntental deze kaart activeren en de details herkennen. Verder: chemistry (om met bepaalde drankjes te kunnen werken), navigation en thievery. Na het behalen van genoeg punten om een level hoger te kunnen komen, kun je tegen betaling terecht bij een trainer. Iemand met een hoog "charisma" krijgt meer bonuspunten.

Het verhaal begint in Port Hope, waar eerst wat lastige insecten opgeruimd moeten worden en gepraat moet worden met alle aanwezigen. Via een wachtwoord mag je later de stadspoorten uit, waar o.a. spinnen en wolven de omgeving onveilig maken. De trainer bevindt zich in de riolen, waar het natuurlijk ook wemelt van de monsters. Dan is er nog een dievengrot met diverse levels en als sluitstuk van de shareware versie de Blackwing Mines met 3 verdiepingen. Hier vliegen vleermuizen rond en word je belaagd door Wizards. De laatste teleport kom je niet door zonder een speciaal wachtwoord, dat niet binnen het spel te vinden is. Hiervoor zul je het programma moeten laten registreren en dat heb ik meteen gedaan.

Met de shareware versie ben ik een dag of 5 leuk bezig geweest en ik moet zeggen, dat SW Games in sommige opzichten NWC overtroffen heeft. Bij de M&M's werden de "inventories" als geschreven tekst weergegeven, waarbij een kapot wapen of uitrusting in het rood aangegeven werd. Bij Yendor 2 zijn alle figuren netjes aangekleed en staan ze als een kerstboom te glimmen, wanneer de wapens en armors magische eigenschappen hebben. Wat ik hier mis, zijn de gekke bekken die de M&M characters trokken als ze vergiftigd, vervloekt of wat dan ook voor naars waren. De geluiden tijdens gevechten zijn zowat identiek, alleen kent Yendor 2 geen spraak. Wel zijn er af en toe aardige MIDI-muziekjes te horen. De raadsels zijn niet zo ver doorgedreven als bij M&M, maar kunnen best nog lastig zijn. In ieder geval heeft Yendor 2 genoeg kwaliteiten om de aanschaf te rechtvaardigen. Er zijn 2 volledige versies: die met ingebouwd hintboek kost US$ 29,95 en voor de dappere spelers, die het allemaal zelf willen uitzoeken is er een versie van US$ 22,=.

Eigenlijk had ik verwacht dat mijn geregistreerde versie in een mooie doos met handleiding gestuurd zou worden, zoals bij Mordor. Voor die 22 dollar kreeg ik echter een luchtkussen-enveloppe met daarin 2 diskettes en een velletje papier met daarop het password om verder te kunnen spelen. Maar dat heb ik er wel voor over, want het is een leuk spel en er zijn nog heel wat dungeons te onderzoeken. Meer informatie:

SW GAMES,
6445 WESTGATE,
FORT WORTH, TX 76180-4705,
U.S.A.

WE WANT YOUR MONEY!

Mijn onderzoek begint al lekker in de papieren te lopen, want zoekenderwijs kwam ik via:

http://www.cdmag.com

bij Chips & Bits terecht, een Amerikaans postorderbedrijf in CD-ROMs, waar ik vroeger wel eens gewoon per post wat besteld heb. Zij bleken de Windows 95 versie van één van mijn favoriete spellen HEROES OF MIGHT & MAGIC te hebben, die in tegenstelling tot de MS-DOS versie een ingebouwde map-editor en een scenario-generator heeft. Helaas heeft niemand dit pakket in Nederland uitgebracht, dus sloeg ik mijn eigen wijze woorden in de wind en heb ik het besteld ondanks de waarschuwing van Netscape, dat de aanvankelijk veilige verbinding overgegaan was in een onveilige. Mijn bankrekening is gelukkig nog intact (en kan onmiddellijk geblokkeerd worden als er onverhoopt iets mis gaat) en mijn pakket werd binnen een week keurig afgeleverd voor een prijs van slechts FL. 75,= inclusief verzendkosten. Niet slecht.

MERIDIAN 59

Bedenkelijk zijn de ontwikkelingen rond het **ON-LINE SPELEN.** Mijn enthousiasme over het spelen via Internet van MERIDIAN 59 (zie pagina 20) kreeg een behoorlijke deuk, toen we het persbericht van 3DO ontvingen met de vermelding dat de officiële versie nu in de winkel verkrijgbaar is. De prijs van het pakket valt wel mee, maar om mee te "mogen" doen, moet er tevens een maandelijks abonnementsgeld van 6.50 Eng. ponden betaald worden aan 3DO (ca. 20 gulden). **LET OP:** Wie geen Internet verbinding heeft of niet van plan is met het on-line spelen mee te doen, moet dit pakket beslist NIET kopen.

TREND

Steeds meer commerciële bedrijven zien de berijders van de digitale snelweg als de spreekwoordelijke melkkoe en voor steeds meer diensten via het Internet moet betaald worden. Ook het verkrijgen van spelsoftware en het deelnemen aan Internet spellen zal meer en meer aan prijzen gebonden zijn.

Voor ons als uitgever weer een taak erbij om jullie als consument op de hoogte te houden en de prijsontwikkelingen te volgen.

Eerlijkheidshalve moet ik wel mededelen, dat ook wij met een commerciële Internet provider in zee gegaan zijn om de Software Gids site een professioneler aanzien te geven en betere informatie te kunnen verstrekken. We zullen echter proberen de kosten binnen de perken te houden.

Hier laat ik het voor deze keer bij. Voor reacties via e-mail:

0herps01@flevonet.nl

Jocelyn.

Oplossing CODENAME: ICEMAN

Verandering van richting wordt aangegeven door: Noord, Oost, Zuid, West, vooruit, achteruit, omhoog en omlaag. Een paar acties in het spel worden gedaan door functietoetsen F1 t/m F10.

Save je spel zo vaak als je wilt, vooral als je een moeilijke beslissing moet nemen of iets vergeet of in het ergste geval dood gaat.

De tekst tussen deze 2 tekens " " moet je intikken om een commando uit te voeren. Zorg ook dat je een blocnote bij de hand heb, want je zult vaak iets moeten opschrijven.

Maar nu naar het spel.

Je vindt jezelf, John B. Westland, zonnebadend op het mooie eiland Tahiti. "GET MAGAZINE", "STAND". Loop naar links: je ziet dat daar handbal wordt gespeeld door een aantal mensen. Je hebt wel zin om mee te doen "PLAY". Na een poosje verdwijnt de bal door een verkeerde stoot de zee in, een meisje gaat er achteraan, maar komt in de problemen. Je twijfelt geen moment en gaat haar achterna. Je pakt haar en brengt haar op het strand. Nu moet je eerste hulp bij haar toepassen. "SHAKE AND SHOUT", "CALL FOR HELP", "ESTABLISH AIRWAYS", "LOOK LISTEN AND FEEL", "GIVE TWO GOOD BREATHS", "LOOK LISTEN AND FEEL", "CHECK PULSE", "BEGIN COMPRESSION".

Nadat je het meisje gered hebt ga je terug naar je strandstoel en "GET SHIRT" loop naar de deur van het hotel "OPEN DOOR" en loop naar de vrouw achter de balie. "TALK GIRL", "GET KEY" en loop dan naar het bord naast de balie en "READ SIGN". Het is een nummer van een transport service, noteer dit nummer.
Loop naar rechts naar de deur en loop naar binnen. "LOOK", loop naar de lege barkruk en "SIT", "TALK GIRL", "BUY GIRL MAI TAI". Koop zoveel mai tai's voor het meisje als je wilt, maar drink zelf niet. Een paar Mai Tai's later valt het meisje van haar kruk en kruipt naar buiten.
Wanneer ze weg is ga je van de kruk, "STAND", en loop je naar de brunette die alleen aan een tafel zit. "SIT", "BUY GIRL DRINK", "DANCE". Als je genoeg gedanst hebt "EXIT", loop naar de lege stoel, "SIT" en antwoord op de vraag met "YES". Eenmaal bij haar hut "TALK GIRL", "KISS GIRL", "YES", "SIT", op het bed naast het meisje, "TALK GIRL", "KISS GIRL" (5 maal).

De volgende morgen: "STAND", "GET NOTE", "READ NOTE". Verlaat de hut door de deur, links van je zie je nog een hut. Loop er naar toe.
Verborgen in het zand bij de hut ligt de verloren oorring "SEARCH SAND" tot je iets ziet glimmen. "GET EARRING", "EXAMINE EARRING", "OPEN EARRING", "LOOK IN EARRING", "GET MICROFILM".
Loop nu WEST, WEST, WEST, WEST, NOORD. "LOOK KEY" je ziet dat je hut nummer 6 hebt. "LOOK DOOR". Als het jouw hutnummer is "OPEN DOOR". Loop naar het kastje naast het bed. "OPEN DRAWER", "LOOK IN DRAWER", "GET CHANGE", "GET ID". Loop naar wandkast "OPEN DOOR", "LOOK CLOTHES", "SEARCH POCKETS", "GET BLACK BOOK", "LOOK BLACK BOOK" en noteer de telefoonnummers en de namen.

Verlaat de hut en ga naar de ingang van het hotel. "BUY PAPER", "OPEN DOOR" loop naar de vrouw achter de balie. "GET MESSAGE", "LOOK MESSAGE". Ga terug naar je hut. "OPEN DOOR" en "USE PHONE", "1-202-555-2729", "JOHN", "USE PHONE", "555-6969", "JOHN".
Je verlaat de hut en loopt naar de ingang van het hotel. Daar wacht een boot die je naar het vliegveld brengt.

Wacht in de hal op de limo. "YES", "SHOW ID", "SHOW ID". Loop naar de lift. "PUSH BUTTON", "SHOW ID". Loop door de deur rechts van je en luister naar de uitleg en schrijf dingen op. Als de briefing klaar is "STAND", "GET ENVELOPE" verlaat de kamer, loop naar de bewaker. "GET ID", "LOOK ID", "GIVE ID", "LOOK ID". Loop naar de lift "PUSH BUTTON" en verlaat het gebouw.

Voor de uitgang van het vliegveld staat een limo. "TALK MAN", "YES", "SHOW ORDERS". Loop de loopplank op en "SALUTE FLAG", "SALUTE OFFICER", "TALK MAN", "TALK MAN". Je bent nu aan boord van de onderzeeboot USS Blackhawk.

Je bent in je hut, loop naar het bureau. "OPEN DRAWER", "GET CALIPER", "OPEN SHELF", "GET CODE BOOK" loop WEST en verlaat je hut.

Save nu eerst je game voordat je in de Stuurmanstoel gaat zitten. Nu is het tijd om je te leren omgaan met de besturing van de duikboot.

De +toets van het numerieke gedeelte is snelheid omhoog.
Druk deze 1 maal= Slow, 2 maal= 1/3 snelheid, 3 maal= 2/3 snelheid, 4 maal= maximale snelheid.
Pijltoets links= stuur links, pijltoets rechts= stuur rechts, als je ze meerdere malen indrukt keer je sneller.
Pijltoets neer= duiken, Pijltoets omhoog= omhoog.
Voor alle andere speeltjes aan boord moet je zelf maar op onderzoek uitgaan.

Nu gaan we een kleine test uitvoeren. "CLOSE HATCH" volg nu de instructies op van de kapitein. Hij zal je naar het eerste reisdoel leiden. Als de kapitein je iets opgeeft "GREEN BOARD". Als je een bepaalde diepte opkrijgt en je bent er, tik dan "DEPT ATTAINED". Als de kapitein je de order geeft 'all stop' druk dan op de -toets, net zolang tot alle lichten van de snelheidshendel blauw zijn, maar wees er zeker van dat duikinstelling horizontaal is voor je je stoel verlaat. "EXIT" en loop met de kapitein mee naar zijn hut. "134", "GET ENVELOPE", "OPEN ENVELOPE", "READ CHART". Kijk goed naar de kaart. Het is de route naar Tunesië. "READ ORDERS" Als je klaar bent met lezen, "GET COMBINATION" schrijf deze cijfercombinatie op: 23448803 en van de koffer: 762134.
Volg nu de kapitein naar de kaartentafel in het midden van het schip. "LOOK TABLE".

Nu moet je de route uitzetten op de kaart om naar Tunesië te komen. "PLOT COURSE". Gebruik de pijltjestoets om de coördinaten te veranderen. Je begint bij 30,170 vervolgens 70N-170W, 85N-80W, 85N-15W, 80N-5W, 65N-25W druk op enter om te coördinaten in te lezen. Hoe dichter bij het doel hoe meer punten je krijgt. "EXIT".

Volg nu de kapitein zijn orders op om naar het volgende richtingspunt te komen (Belangrijk Periscope diepte is 70f). Als je deze diepte hebt bereikt "EXIT".
Loop naar de twee periscopen naast de radio en de sonar man. "UP SCOPE", "LOOK SCOPE". Sluit de scope af door middel van de pijlknop, en loop naar de radioman. Hij zit aan de rechterkant. "TALK MAN".
Schrijf de Washington en de CIA code's op. Ze zijn elke keer anders.

Loop naar de Kapiteinshut. "OPEN SAFE", "23448803", "OPEN CASE", "762134", "INSERT ID", "INSERT FILM". Schrijf het bericht en de codes op A=0, B=8, C=6, D=4, E=2, F=1, G=3, H=5, I=7 en J=9. Als je nu de codes wil weten van de CIA moet je er bij allemaal 3 optellen, omdat je in de Navy zit en N=3 erbij. Als het getal groter is dan 10 haal je de 10 eraf. De code ziet er alsvolgt uit:
A=3, B=1, C=9, D=7, E=5, F=4, G=6, H=8, I=0 en J=2. Nu kan het bericht van Washington en de CIA ontcijferen in twee stellen van drie nummers.
Deze cijfers staan voor: Pagina, Regel, Woord.
Nu moet je in de handleiding van dit spel zoeken op die pagina naar die regel en naar dat woord. Nu heb je twee maal twee woorden en deze moet je in de computer ingeven. Nu krijg je de vertaling van deze code.

Verlaat je hut en loop de trap af, loop naar links. "CLIMB DOWN" loop rechts "TALK MAN", "CYCLE EQUIPMENT". Loop naar de transportband.
"EXAMINE BELT", "MEASURE BELT" (6 inch lang, diameter 1 inch). "MEASURE CYLINDER". (Gat is 1/4 inch).
Loop naar de kast rechts van de deur. "GET FLARES" 2x, "GET EXPLOSIVES".
Verlaat de torpedokamer en "CLIMB UP". Loop naar links, "OPEN CABINET", "GET CYLINDER", (6), "GET COTTER PIN". "USE LATHE", "SET LATHE" op 1 inch "TURN LATHE ON", "GET BIT" (1/4), "USE DRILL", "TURN DRILL ON", "USE GRINDER".

Loop nu West, West, "OPEN DRAWER", "GET HAMMER", "CLOSE DRAWER". Loop terug naar de torpedokamer, "INSTALL CYLINDER", "INSTALL COTTER PIN", "CYCLE EQUIPMENT". Je systeem is nu gereed voor actie.

Je verlaat de torpedokamer en gaat de kantine in. Loop naar de fles die op tafel staat. "GET BOTTLE". Speel nu met de dobbelstenen tot je de fles gewonnen hebt, al het geld en het ontwerp. Verlaat de kantine en neem plaats op je stoel en voer de orders van de kapitein uit. Als jij met de kapitein aan dek gaat om een kijkje te nemen en de kapitein mompelt iets "TALK CAPTAIN". Als de kapitein terug naar binnen gaat, valt hij van de trap en raakt gewond.
Het is nu aan jou om veilig in Tunesië aan te komen.

Ga direct naar je stoel, stel snelheid op laagzaam. Duik naar 600 feet en schakel op silent run. Als je een diepte heb bereikt van meer dan 600 feet, schakel je motor uit. Wacht nu tot je een witte lijn naar je toe ziet komen, dit is de afstand tussen jou en het andere schip. Vuur nu een paar harpoon raketten op hem af tot je hem drie keer geraakt heb. Je hebt maar 4 harpoons, stingers en decoys. Gebruik in dit geval geen stingers, want die heb je straks hard genoeg nodig. Als het schip gezonken is en de sonar is vrij "EXIT".
Loop naar de radioman "TALK MAN". Ga naar je hut en ontcijfer de berichten. Ga terug naar je stoel. Je moet nu tussen de ijsbergen door varen.

Stel de snelheid op langzaam en zet het gesloten TV systeem aan. Als je tussen de ijsbergen vaart de 360 of 0 graden koers indien mogelijk aanhouden. Hoe beter je stuurt hoe meer punten je krijgt. Na de ijsbergen pikt de sonarman een actief signaal op, het is een ijsstation.
"CONTACT ICE STATION", "EXIT" en ontcijfer de berichten die de radioman aan je geeft. Ga terug naar je stoel, nu moet je het opnemen tegen een Russische onderzeeër.

Hier een paar hints.
Meteen als de sonarman aangeeft: INVERSION LAYER DETECTED, duiken en stel dive planes in op 2/3. Schakel actieve sonar uit, stel motor op langzaam. Nadat je de 1000 feet bent gepasseerd stop je de motor en stel je de dive planes op voluit. Wacht tot je de bodem hebt bereikt.

Wacht nu op de witte lijn. Dit stelt de Russische onderzeeboot voor die boven je vaart. Hij zal omkeren en weer boven je voorbij varen. Als de onderzeeër bijna weggaat vuur je een stinger op hem af, doe dit tot je hem twee maal geraakt heb.
Gebruik de decoys of laat de torpedo's je voorbij gaan. Je kunt ook wachten tot de onderzeeëer weggaat, maar dit levert minder punten op.

Acht uur later, voor de kust van Portugal krijg je sonar contact. Gebruik je actieve sonar om een ping te geven aan het schip dat daar ligt te wachten. Het blijkt de USS Coontz te zijn. Stuur nu de onderzeeëer naar het kruis op het scherm, dit stelt het schip voor. Vervolgens moet je het kruis volgen om zo ongezien de straat te passeren. Dit is moeilijk maar het moet lukken.

Je bent nu voor de kust of Tunesië. Volg de orders van de kapitein op en kom op periscoop-snelheid en -diepte. "EXIT" en loop naar de periscoop. "LOOK SCOPE".
Gebruik de pijlen om de horizon af te zoeken naar een havenmonding (40 graden). Draai de periscoop tot 382 graden en je ziet een olieplatform. Verlaat de scoop en ga naar de sonarman.
"GET DISTANCE TO OIL RIG" dit is ongeveer (2850), "GET DISTANCE TO HARBOR" dit is ongeveer (1640).
Loop nu de trap af en ga naar het machine-compartiment. "GET KEY" loop naar West, West. "PUSH BUTTON", "GET DIVER", "TEST DIVER", je merkt dat hij iets bibbert bij het testen. "CHECK VIBRATION", "CHECK SHAFT", "MEASURE SHAFT" (1/2), "RETURN DIVER", "OPEN DRAWER", "GET WRENCH" (1/2), "CLOSE DRAWER" loop Oost, Oost. "OPEN CABINET", "GET NUT", "GET WASHER", maat 1/2. Loop terug naar de duiker.
"PUSH BUTTON", "GET DIVER", "PUT WASHER ON SHAFT", "PUT NUT ON SHAFT", "TIGHTEN NUT", "TEST DIVER", "RETURN DIVER".
Loop Oost, Oost, de trap af en West de voorraadkamer binnen. "OPEN CLOSET". Nu komt officier Johnson binnen en geeft je de duikersuitrusting. Ga nu terug naar de duiker en stap in.
"ENTER COORDINATES", "2850", "283", "4490", "40". Ga links en klim de ladder op "OPEN DOOR", "WEAR GEAR" Je bent nu in de oceaan, het volgende is erg lastig en we weten nog niet precies hoe het werkt.

Zwem en probeer een koers te houden van 283 graden of 40 graden als je naar de haven zwemt. Als je het olieplatform hebt bereikt "PLANT BOMB" en zwem nu terug naar de haven. In de haven kan je het systeem aanzetten; zo voorkom dat je gepakt wordt. Je zwemt nu naar de palen in het water en "TIE DIVER TO POLES".

En nu tijd voor een bug in het programma.
Als je de duiker hebt vastgebonden aan de palen, kun je uit het beeld zwemmen naar links. Nu zwem je weer terug en je krijgt 2 punten extra. Je kunt dit net zo lang doen als je maar lucht hebt.
Terug naar het spel.

Zwem nu West, West. Wacht tot het visnet de bodem raakt. "PUT BOTTLE IN NET". Wacht nu tot het visnet de bodem weer raakt. Zwem omhoog. Je bent nu aan land in Tunesië.

Loop naar de visser "ICEMAN", "LOOK FISH", "LOOK LINE", "REMOVE HOOK", "LOOK WEIGHT", "OPEN CAPSULE", "LOOK MAP". Volg de plattegrond naar je vermoming en dat is links en omhoog achter de rots. Ga de linker deur binnen. "LOOK ROOM", "OPEN CRATE", "WEAR CLOTHING".
Verlaat de kamer en loop Oost, Noord, West.
Loop naar de vrouw bij de oase. "ICEMAN", "GET MAP", "LOOK MAP". Ga Oost, Oost, Noord, West en ga het appartement binnen.
"OPEN FRIDGE", "LOOK IN FRIDGE", "GET BUTTER", "OPEN BUTTER", "GET PAPER", "READ PAPER", "CLOSE FRIDGE", "GET TAPE" bovenop de ijskast.

Loop naar de toonbank "GET SUGAR CANISTER", "OPEN CANISTER", "SEARCH CANISTER", "EMPTY CANISTER", "OPEN BOTTOM", "GET RUBBER", "GET WEAPON", "LOOK OUT WINDOW", "LOOK WALL", "GET CARD", "READ CARD" (03-120-1204 & 13-555-809). "USE PHONE", "03-120-1204", "TALK MAN". "USE PHONE", "13-555-809", "ORDER FOOD", "OPEN DOOR", "USE GUN", "UNDRESS", "USE TAPE", "YES".

Verlaat het appartement en stap in het busje. Net voordat het busje stopt bij de plaats waar de Ambassadeur gevangen zit. "HIDE GUN", "LEAVE VAN", "GET FOOD".
Loop naar de bewakers en loop met de bewaker de kamer in. "DROP FOOD", "REMOVE LID", "GET GUN".
Nu moet snel achter elkaar: "SHOOT GUARD", 2 maal "UNTIE MAN", "CHANGE CLOTHES", "LEAVE".
Ga nu naar de top van de berg en daar wacht een helikopter om je naar de vrijheid te brengen.

Wacht en geniet van de show.

Fred Boot en Peter Geurts.

ALFA COMMANDER PRO: programmeerbare joystick.

Met een gewicht van 600 gram ligt de stick lekker in de hand. Deze joystick is alleen geschikt voor de rechtshandigen onder ons en dus niet ideaal voor mijn linkerhand. De zuignappen grijpen zich zeer goed vast op vlakke ondergronden. De layout van de stick mag er zijn en de beroemde vingertest bewijst dat als deze stick staat hij ook daadwerkelijk blijft staan.

De besturingsknuppel beweegt soepel en springt redelijk snel terug naar de middenpositie. Op de handgreep vinden we 5 toetsen inclusief de Coolie Cap. Met de Coolie Cap kunnen we in vier richtingen rondkijken.
Verder vinden we op het basisdeel van de stick een daadwerkelijke gashandel en een schuifknop voor het roer. Natuurlijk ontbreken de X- en Y-trimmers niet, die zwaar verschuiven als we met deze willen centreren. Dit is een goeie zaak, want dan kunnen ze ook niet per ongeluk verplaatst worden.

Het snoer van de stick beschikt over verschillende soorten stekkers en wel de normale toevoer naar de joystickpoort, eventueel gekoppeld aan de geluidskaart. Verder beschikt men over een plug die plaatsneemt daar, waar de connector voor het toetsenbord zit en daarna koppelen we de stekker van het toetsenbord weer aan de joystickplug. Wat we dan hebben is een programeerbare joystick, die elementaire functies van het toetsenbord kan overnemen. Dat programmeren van deze functies is simpel uit te voeren en om te weten of het wel degelijk goed overgekomen is, beschikt deze stick over enkele leds op de basis die door oplichten aangeven dat de functies overgenomen zijn. In totaal kunnen 7 toetsfuncties van 1 spel overgezet worden naar de Alfa-Commander. Dit kunnen we bij 4 verschillende spellen inprogrammeren zodat we dus 28 functies kunnen opslaan. Dit alles gebeurt zonder software en is te vergelijken met de mogelijkheden van de SFX joypad die we in Software Gids nr. 34 hebben besproken. Ook daar konden we 4 groepen toetscombinaties van het toetsenbord overnemen (dezelfde chip?) en ook toen zonder software.

In de praktijk blijkt dat het dus echt niet moeilijk is om bepaalde toetsen te programmeren. We hebben het even getest op de Apache Longbow die, na het opgeven van enkele belangrijke -en vaak gebruikte- toetsen zonder problemen feilloos reageerde op de nieuwe situatie. Dit programmeren kan alleen vanuit het spel als dit eenmaal opgestart is. Vanuit de DOS-prompt heeft dit geen effect.

CONCLUSIE

Het gewicht van de Alfa is prima en de snoerlengte van 2.20 m is ruim voldoende om erbij achterover te kunnen hangen in de stoel. De zuignappen houden goed vast en de greep van de stick ligt goed in de hand. De besturing via de stick is soepel. En jawel... dit programmeerbare deel is natuurlijk de vinding die we best goed kunnen gebruiken. Alleen vraag ik me af of we voor dit geld (FL. 199.=) niet beter direct de stick kunnen kopen met al de gebruikelijke knoppen erop en eraan. Misschien is dat echter alleen iets voor de flightfans onder ons, want zodra je gaat autoracen of een aktiespel gaat spelen heb je aan de knoppen en hendels op zo'n flightstick niets, terwijl je deze Alfa ook voor dat soort spellen kunt inzetten.
In ieder geval is het allemaal behoorlijk gebruikersvriendeljk te noemen en kun je binnen 5 minuten je functies van het toetsenbord overzetten naar de stick. Een bijzonder compleet en handig stuk hardware, deze Alfa-Commander.



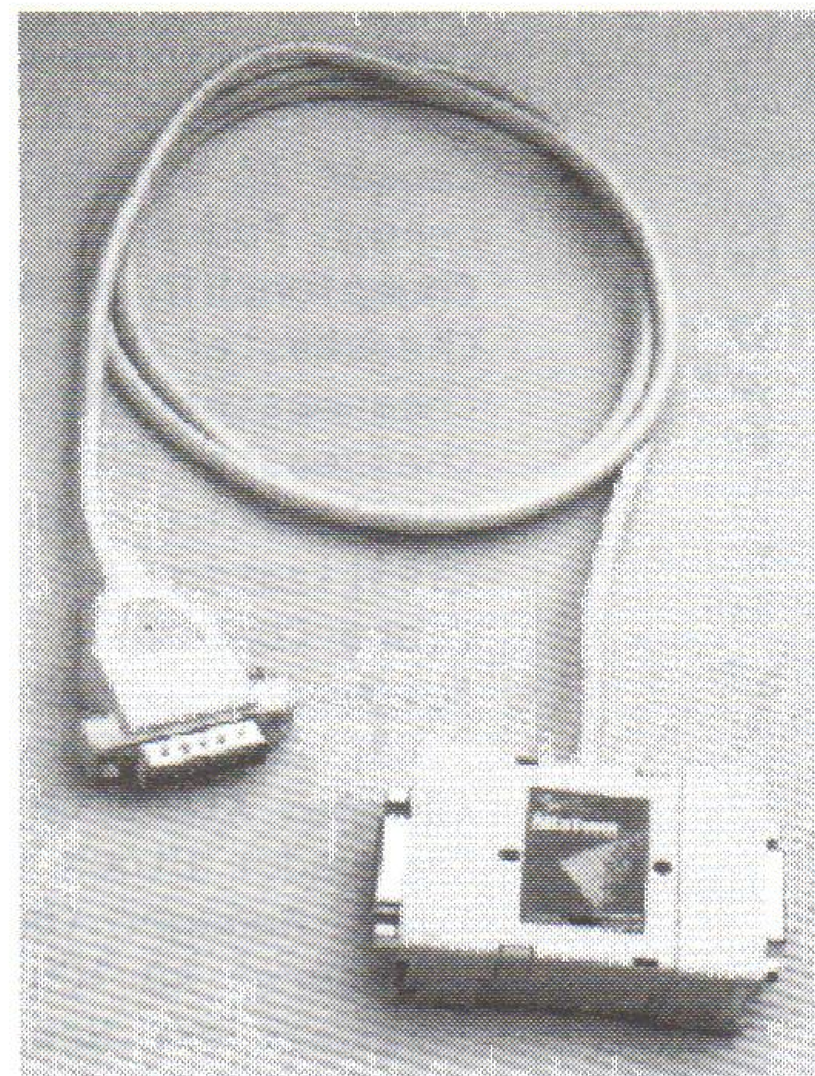
Henk Riemersma.

Beschikbaar gesteld door ADEC Nederland b.v.

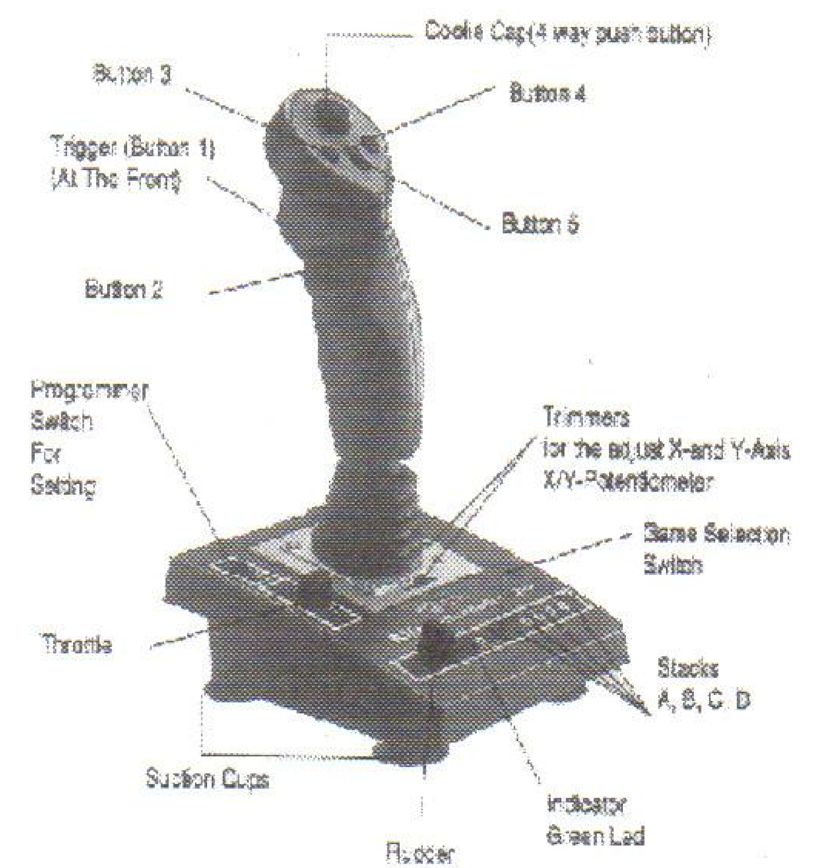
ALFA TWIN

Met dit handige adaptertje kun je een joystickpoort uitbreiden naar 2 poorten (of zelfs meer als je meerdere TWIN's gebruikt).
Met zo'n Alfa Twin aan je gameport heb je 2 mogelijkheden:
1: je kunt tegelijkertijd 2 joysticks gebruiken om b.v. samen een spel te spelen zonder dat dan één van de 2 spelers het toetsenbord hoeft te gebruiken.
2: je kunt 2 verschillende joysticks aansluiten om 2 totaal verschillende spellen te spelen. B.v. een joypad voor een platformspel en een flightstick voor een flightsimulator.
Dat laatste kon natuurlijk al, maar dan alleen door achterop de kast de joysticks te verwisselen.

Gebruik je de Alfa Twin om samen te spelen, dan kun je dit d.m.v. een schakelaar opgeven. Gebruik je het blokje alleen, dan kun je het in de 'automode' zetten. Het apparaatje reageert dan op het gebruik van de vuurknop. De stick (of de joypad) die je activeert wordt dan door het apparaat bestuurd. Omschakelen naar het andere apparaat gebeurt gewoon door daar op de vuurknop te drukken.



Henk was zeer tevreden over de joystick, ik had meer lol met de Alfa Twin. Als recensent moet je regelmatig omschakelen naar joypad, analoge joystick, stuurwiel of naar een speciale flightstick, al gebeurt dit laatste bij mij zeer zelden.



Maar de 2 veelgebruikte apparaten werkten toch echt heel vlot en lekker als ze aan de Alfa Twin zitten. Geen gepruts meer achterop de kast en door het snoer van de connector hebben alle sticks en pads een metertje extra speelruimte.

Gewoon een heel handige vinding en voor FL. 43,95 de moeite waard om aan te schaffen als je regelmatig verschillende joysticks gebruikt of soms samen een spel wilt spelen.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door ADEC Nederland b.v.

FINAL



Aces of the Pacific	108
Actua Soccer	79
Age of Rifles	108
Albion	98
Allied General	89
American Civil War	98
Battleground / Ardennes	98
Battleground / Gettysburg	98
Battleground / Shiloh	98
Battleground / Waterloo	98
Battle Isle / Shadow of the Emperor	98
Big Red Racing	89
Blackthorne	98
Chaos Overlords	89
Chessmaster 5000	119
Civilization 2	98
Close Combat	98
Colonization	98
C&C Covert Operations / Exp. Set	39
Conquest of the New World	98
Creature Shock	98
Crusader No Regret	98
Cyber Judas	89
Daemonsgate	98
Dark Forces	79
D-Day American Invaders	119
Deadlock	119
Deathkeep	108
Descent 2	79
Duke Nukum 3D	89
Dungeon Master 2	69
EF 2000	119
Empire 2	98
Entomorph	119
Fade to Black	119
Fantasy General	98
Fifa Soccer	119
Fire Fight	98
Fort Boyard	98
FX Fighter	89
Gabriel Knight 2 / The Beast Within	98
Grand Naval Battles 2	108
Grand Prix 2 / NL	89
Grand Prix Manager	98
Hammer of the Gods	119
Heirs to the Throne	98
Hexen / Beyond Heretic	89
Indy Car Racing 2	79
Jagged Alliance / Deadly Games	108
Jane's Longbow AH-64D	119
Kingdom 'O Magic	79
Loadstar	119
Lords of Midnight	98
Magic Carpet 2 / The Netherworlds	119
Mech Warrior 2 / The Clans	98
MIG-29 Super Fulcrum	129
Nascar Racing	79
NBA Live 96	108
Need for Speed / Enhanced	119
Novastorm	98
Pinball World	89
Power Dolls	89
Quake	98
Quest for Glory Collection	79
Rise of the Robots	89
Shadow Sorcerer	89
Silent Hunter	98
Space Hulk / Vengeance of the Blood Angels	98
Space Pirates	108
Stonekeep	98
Tekwar	89
The Horde	98
Tie Fighter	79
Urban Runner	79
U.S. Navy Fighters Gold	119
Virtual Pool	98
Voyeur 2	98
Wing Commander 3 / Heart of the Tiger	98
Wing Commander 4 / The Price of Freedom	129
X-Com / Terror of the Deep	98
Zeddas / Servant of Sheol	98
Zork Nemesis	98

FINAL

Binnenkort te verwachten !!

Back to Baghdad
Betrayal in Antara
Command & Conquer / Red Alert
Diablo
Dungeon Keeper
F22 Lightning II
Jetfighter III
Shadows over Riva
Star Control 3
Steel Panthers 2
Warhammer / Exp. Set
Wooden Ships & Iron Man

Bel en bestel !! Ons telefoonnummer is 026-3830888 of fax Uw bestelling naar Queen Computer Games 026-3817572. E-Mail Queen@gww.nl

De verzendkosten bedragen f 10 per verzending. Prijzen zijn strikt onder voorbehoud en inkl. BTW. Bij Uw bestelling wordt een accept-giro meegestuurd.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

Te koop: geheugen, 8 x 1Mb. (30 pin) FL. 150,=, Miro 16si SVGA 2Mb. VESA FL. 200,=, harde schijf 250Mb. FL. 150,=, moederbord 486DX2 66Mhz. VESA FL. 50,=, CD-ROM 3x speed FL. 50,=. Tel. 0180-427166

Mitsumi drive HD nw FL. 25,=, Smart-UPS 400 FL. 50,=, monochrome scherm FL. 25,=, Mitsumi CD-ROM drive quad speed FL. 90,=. Tel. 0418-561698

CD-ROM: The Beast Within, The 11th Hour, Subwar 2050 OEM, Outpost OEM + Update 1.5, The Journeyman Project Turbo OEM, Armoured Fist OEM, CD-Speed.
Diskette: Microsoft Space Simulator, Shadow President, Martian Dreams. Prijs n.o.t.k. Tel. 030-2732347

CD-ROM: Druid (Engelse versie) FL. 20,=. Daedalus Encounter (Zonder doos, Engelse versie, met handleiding en patch) FL. 15,=. Shivers (Engelse versie) FL. 20,=. The Last Dynasty (Engelse versie) FL. 25,=. Caesar 1 (Sierra Originals, Engelse versie) FL. 10,=. Prijzen excl. verzendkosten.
Tel. 0320-247218 (tussen 10.00 en 17.00 uur, redactie Software Gids).

CD-ROM: Wing Commander Armada FL. 15,=, Civnet (Civilization voor Windows 3.1/95) FL. 50,=, Renegade FL. 35,=, Police Quest SWAT FL. 50,=, Flightshop FL. 80,=, Windows 95 Upgrade FL. 400,=.
Diskette 3.5": Ultima Martian Dreams FL. 15,=, Ultima 8 incl. Speech pack FL. 50,=.
Knutselaar: PCI SVGA kaart 1Mb. (2Mb.) FL. 25,=, PCI IDE controller FL. 25,=, ISA I/O kaart 1 IDE controller + 1 floppy controller FL. 25,= (incl. software en handleidingen), ISA Ethernet kaart FL. 25,= (incl. software), 2 analoge joysticks FL. 10,= p.st., Logitech Pilot Mouse (draadbreuk) FL. 45,= (in originele doos).
Alles in één koop FL. 900,=. Tel. 0297-562444.

I Have No Mouth And I Must Scream FL. 65,=. Indiana Jones Fate of Atlantis FL. 25,=. Alles incl. verzendkosten. Tel. 033-4754062 (vragen naar Cor).

CD-ROM: The Pandora Directive FL. 65,=, Orion Burger FL. 70,=, Broken Sword FL. 75,=, Software Gids 21 t/m 30 FL. 50,=, Gravis Ultra Sound Ace soundkaart FL. 125,=. Ruilen tegen recente spellen mogelijk. Op werkdagen bellen na 18.30 uur. Tel. 073-6422986 (Harrie Meurs).

CD-ROM: Pandora Directive FL. 70,=, Albion FL. 60,=, Spud FL. 30,=. Ruilen tegen recente spellen mogelijk. Tel. 0161-492572 (Ger).

Creative Labs WaveBlaster II MIDI board + software FL. 179,=, Diamond Stealth 64 video 3240 2Mb. PCI (s3 Vision 968 chipset) incl. drivers en software. 1 jr. oud FL. 199,=.
CD-ROM: Armored Fist FL. 15,=, Comanche Max Overkill FL. 10,=, Strike Commander FL. 10,=, F14 Fleet Defender Gold FL. 15,=, Tank Commander FL. 10,=, Steel Panthers FL. 30,=, Mortal Kombat 2 FL. 15,=, Police Quest 4 incl. hintbook FL. 10,=, Police Quest SWAT FL. 39,=, Doom 1+2 +add-ons FL. 19,=, Earth Siege FL. 15,=, US Battle Tanks + Operation Desert Storm FL. 10,=, Quantum Gate (OEM) FL. 7,50, Maddog McCree FL. 7,50, Rebel Assault FL. 7,50, Woodruff FL. 10,=.
3.5": Pacific Strike + Speech Pack FL. 30,=, Overlord FL. 25,=. Alles incl. verpakking en handleiding . Alle software is evt. te ruil.
M. van der Vlies, Brugstraat 5, 5211 VS Den Bosch.

Gabriel Knight 2: The Beast Within. FL. 50,=. Tel. na 18.00 uur 023-5388101.

CD-ROM: Torin's Passage FL. 35,= + patch. Tel. 0183-627365

Te koop: EarthSiege 2, Mission Force: Cyberstorm, Fade to Black, Worms Reinforcements, FX Fighter, Lemmings 3D, The Complete Ultima 7, Wing Commander Armada, Star Wars Trilogy CD-ROM. Alles met handleiding en doos voor FL. 200,=. Bel maandag t/m donderdag 015-2158151 (Pieter) of email naar: p.c.a.arentz@et.tudelft.nl.

Albion FL. 50,=, Wichaven 2 FL. 50,=, AD&D Collection (9 games, o.a. Krynn, Pool of Darkness op 1 CD) FL. 75,=, Shadow of Yserbius FL. 25,=, The Scroll FL. 25,=. Tel. 030-2211667.

MSX AANGEBODEN

MSX 8235, snelle drive, FM-Pak, modem, printer NMS0030, 2x joystick, muis, SCART kabel en veel originele software FL. 300,=, Sony HB700P (snel), modem, printer OKI 182, joystick, muis en veel software FL. 300,=. Tel. 0418-561698

MSX-2 met Philips stereo kleurenmonitor en STAPELS originele spelsoftware incl. vele oplossingen. P.n.o.t.k. Tel. 0183-302343.

NINTENDO AANGEBODEN

Te koop Gameboy spellen: Talespin, Turrican en Bart vs Juggernauts. FL. 25,= p.st. excl. verzendkosten. Tel. 0592-542932 na 18.00 uur.

PC GEVRAAGD

Gerzocht: F-29 Retaliator. Tel. na 18.00 uur 023-5388101.

AMIGA GEVRAAGD

Ik zoek voor de Amiga 1200 alles wat maar met STAR TREK te maken heeft. Demo's, anims., pics., etc. Ik heb van alles retour.
Tevens gezocht: Fantasy RPG's zoals Eye o/t Beholder. Tel. 0592-542932 na 18.00 uur.

PC RUILEN

CD-ROM te ruil of te koop: Buried in Time, Command & Conquer, Daedalus Encounter, Prisoner of Ice (NL), Rebel Assault 2, USS Ticonderoga, Fury 3.
Gevraagd: The Riddle of Master Lu, Anvil of Dawn, Ripper, Phantasmagoria, Warcraft 2, Gabriel Knight 2 of andere leuke recente adventures of RPG's. Tel. 073-5323067 (Wim). E-mail: W.Theunissen@pi.net

Te ruil op CD-ROM (van nieuw naar oud): Need for Speed, Buried in Time, Lost Eden, Quarantine, Commander Blood, Arkania 2, NHL Hockey 95, Fifa Int. Soccer, Rebel Assault, Pirates! Gold.
OEM: Wetlands, Rise o/t Triad, Cyberia, Litil Divil, Microsoft Golf, Megarace, Microcosm, Jones in the Fast Lane.
Diskette: Rally, Inca, Star Control 2, Mantis, Prophecy 1, Spellcasting 101, Dragon Strike, Secret o/t Silver Blades, Space Quest 3, Falcon AT.
Ik zoek: Settlers 2, Track Attack, Ripper, Terminator Future Shock, Warhammer, Wing Commander 4, Crusader No Remorse, Championship Manager 2, Heroes of Might & Magic, Riddle of Master Lu, Wing Commander Privateer, Martian Memorandum, Heart of China, Codename Iceman, Conquest of Camelot.
Alle spellen origineel in doos (behalve OEM's), met handleiding en in onberispelijke staat. Wat tegen wat geruild kan worden zien we wel. Meerdere van mijn spellen tegen 1 spel mogelijk.
Tel. 030-6954390.

Let op! Ik ben bereid om 6 spellen met een sterretje (*) tegen 1 spel van jou te ruilen.
Ik heb: Myst*, Phantasmagoria, Microcosm*, 3D Ultra Pinball*, Voyeur*, Road Warrior*, Bad Mojo, Litil Divil*, Sam & Max*, Command & Conquer, The Ultima Haunted*, Mega race*, Novastorm*, Dragon's Lore*, MadDog MacCree 2*, Overlord* Battle Chess 2000*.
Ik zoek: Kingdom O'Magic, Cyberia 2, Down in the Dumps, C&C Red Alert, Heart of Darkness, Mega Race 2. In ben altijd geïnteresseerd in andere toffe spellen. Tel. 0115-619098 (Kevin).

CD-ROM: Armored Fist, Comanche Max Overkill, Strike Commander, F14 Fleet Defender Gold, Tank Commander, Steel Panthers, Mortal Kombat 2, Police Quest 4 incl. hintbook, Police Quest SWAT, Doom 1 + 2 + add-ons, Earth Siege, US Battle Tanks + Operation Desert Storm, Quantum Gate (OEM), Maddog McCree, Rebel Assault, Woodruff.
3.5": Pacific Strike + speech pack, Overlord.
Ik zoek: US Marine Fighters, Navy Strike, Advanced Tactical Fighters, Silent Thunder, Novastorm, Wetlands, Need for Speed, Track Attack, Sim Tower, Civilization 2, Daedalus Last Encounter, Hardball 5, Jane's A-64 Longbow, Starfighter 3000. Alle software met originele verpakking en handleiding. Evt. bijbetaling n.o.t.k. M. van der Vlies, Brugstraat 5, 5211 VS Den Bosch.

NINTENDO RUILEN

Te ruil, evt. te koop. Mijn Faxanadu, Burai Fighter, Shadowgate, Fester's Quest. Tegen jouw Zelda, Megaman, Castlevania 2, Wild Gunman, Battle of Olympus, Megaman 3, Hogan's Alley. Tel. 0592-542932 na 18.00 uur.

HELP!

Kan iemand mij helpen? Ik kan geen "avi-bestanden" meer bekijken. Ik heb Video for Windows 1.1E, ik krijg (in Windows 95) een foutmelding dat er geen stuurprogramma is geïnstalleerd. Weet iemand hoe ik dit stuurprogramma kan installeren? Tel. 0115-619098 (Kevin).

Mijn computergame uit 1993, COUNT DOWN van Access Software Inc., is gedeeltelijk verdwenen. Access levert het spel niet meer. Ik betaal graag voor origineel of kopie. Bel of Fax naar Hans in België: 00-32-2-3450298

ADVERTEERDERSINDEX

MUPPETS OP CD-ROM

Muppet Treasure Island™

f 79,95

FINAL

ACTIVISION®

Jim Henson

Nederlandstalige Handleiding



HomeSoft *Thuis op uw Computer*

A FUNSOFT. COMPANY

HTTP://WWW.HOMESOFT.NL